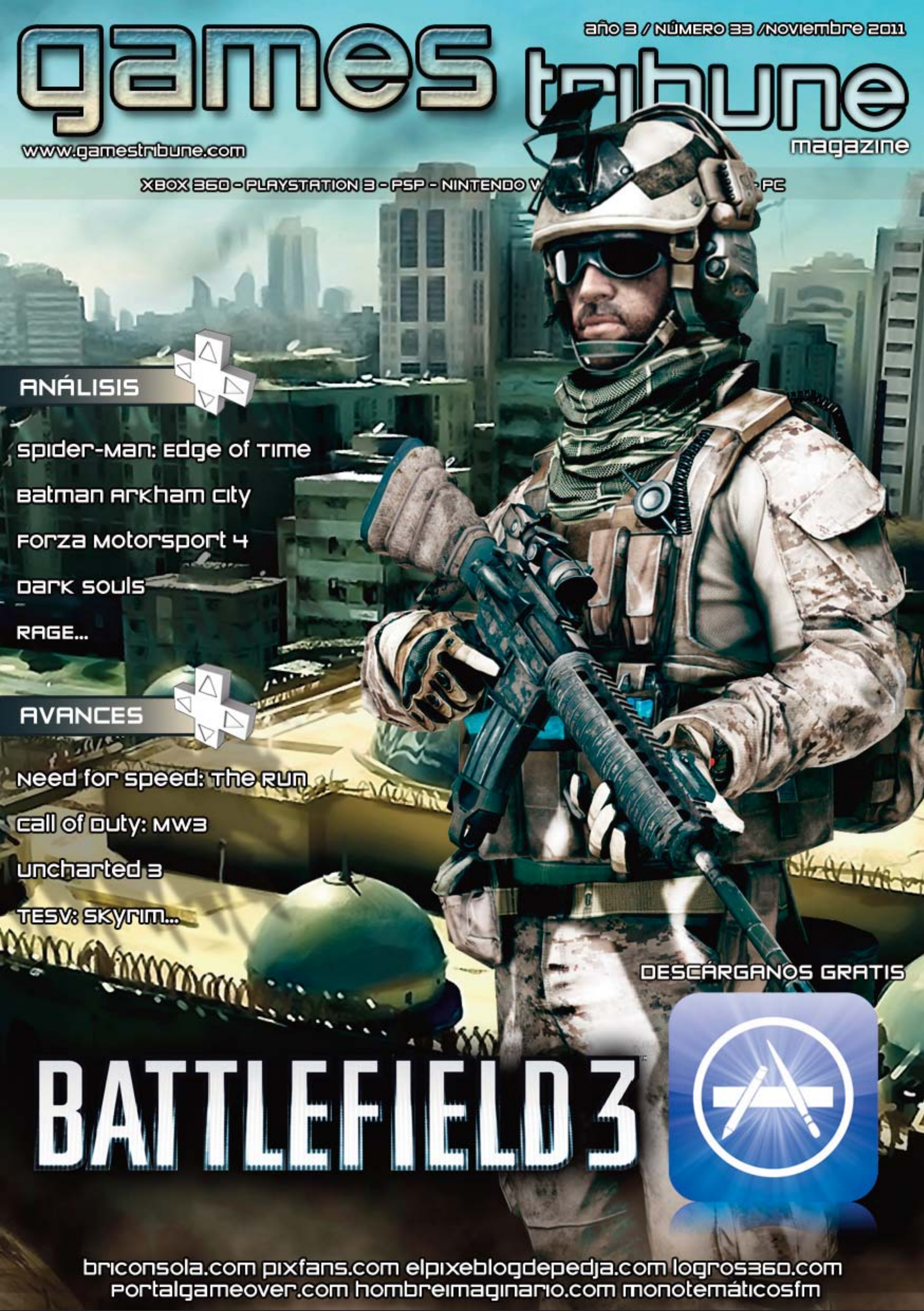

año 3 / NÚMERO 33 /Noviembre 2011
games tribune
magazine
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PSP - NINTENDO W
PC
ANÁLISIS
spider-man: edge of time
batman arkham city
forza motorsport 4
dark souls
RAGE...
AVANCES
need for speed: the run
call of duty: mw3
uncharted 3
TESV: skyrim...
DESCÁRGANOS GRATIS
BATTLEFIELD 3
briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm

editorial

NÚMERO 33 - NOVIEMBRE 2011

¡Preparad las carteras!



JOSE LUIS PARREÑO
Director GTM



Vaya recta final de año que estamos viviendo. Hay que remontarse al menos hasta 2008 para encontrar una campaña navideña (septiembre – enero) **con un catálogo de lanzamientos tan fuerte como el de este 2011**. Y es que señores, parece que estamos viviendo los meses de oro de la actual generación.

Septiembre empezó muy fuerte con tres exceletísimas terceras partes: **Resistance 3, Deus Ex 3 y el esperadísimo Gears of War 3**. Tres imprescindibles en toda regla a los que hay que unirle el máximo exponente de los juegos deportivos con **FIFA 12 y NBA 2K12**. Octubre por su parte está causando soberanos estragos en nuestras carteras, llegando algunos de los mejores juegos en años. **Batman Arkham City, Forza 4, Dark Souls y Battlefield 3** son sólo algunos ejemplos. Pero atención a los meses restantes de este 2011, pues sigue la avalancha de juegos que prometen pasar a ser leyendas. Surgen por la red las primeras notas de **Uncharted 3 y Zelda Skyward Sword**, ambos tratados como obras magnas en cada plataforma. No podemos olvidarnos tampoco de **Modern Warfare 3, Assassin's Creed Revelations y el esperadísimo TES V: Skyrim**.

Sé que me dejo muchos otros dignos de mención. Pero creo que queda reflejada mi intención de gritar a los cuatro vientos que estamos viviendo uno de los mejores momentos para ser videojugador. **¿Quién dijo que la actual generación está muerta?**



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
José Barberán Humanes
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Octavio Morante
Daniel Meralho
Sergio Colina
José Miguel González

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Pedro Sánchez

COLABORAN
Tréveron
Ínfila

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Los tres primeros capítulos de DMC en HD para el 2012

Capcom ha anunciado Devil May Cry HD Collection, el remake en alta definición de las tres primeras entregas para PlayStation 3 y Xbox 360.

Devil May Cry HD Collection reunirá, por primera vez, bajo un mismo formato de alta definición las tres primeras entregas de la saga Devil May Cry:; Devil May Cry, Devil May Cry 2, y Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition. La colección estará disponible a comienzos de 2012 en Europa y Norteamérica.

De esta manera, uno de los iconos de Sony durante su época de PlayStation 2 dará rienda suelta a su lucha contra los demonios completando su historia con los capítulos nunca publicados hasta ahora en Xbox.

Microsoft adquiere el estudio Twisted Pixel

Creadores de varios juegos de Xbox LIVE Arcade, como Splosion Man, y del reciente título exclusivo de Kinect para Xbox 360, The Gunstringer. Twisted Pixel comenzó a desarrollar exitosos juegos de Xbox LIVE Arcade en 2006, como estudio independiente, y ahora aportará todo el talento de su equipo a Microsoft Studios para contribuir a dar forma al futuro de la oferta de juegos y entretenimiento en la plataforma Xbox 360.

"Nos ilusiona mucho consolidar nuestra relación con Microsoft Studios, a quien consideramos líder en distribución digital y en aportar innovaciones en la industria de los videojuegos, como Xbox LIVE y Kinect", añadió Michael Wilford, cofundador de TP.

Ya hay fecha para Street Fighter X Tekken

El productor de Street Fighter X Tekken, Yosninori Ono, confirmó durante la Comic-Con de Nueva York, que el juego será editado el próximo 9 de marzo de 2012 en Europa para Xbox 360 y PlayStation 3. Asimismo, se ha confirmado el desarrollo de la versión para PC.

Ono ha desvelado también la inclusión del Sistema de Gemas, un nuevo método de personalización de power-up que permitirá crear una experiencia de juego fascinante con los específicos sistemas de lucha de Street Fighter y de Tekken, donde el jugador podrá elegir entre docenas de Gemas que modifican las estadísticas y habilidades de los personajes. Un crossover que va a ser muy esperado por los fans.





Dos nuevos colores de 3DS van a llegar a nuestro territorio. El próximo 18 de noviembre tendremos Rosa Coral con el nuevo juego de Nintendogs, y el 2 de diciembre será el turno del Blanco Perla con la llegada de Super Mario 3D Land



RockStar anuncia el desarrollo del esperado GTA V y veremos el primer trailer el próximo 2 de noviembre

Coincidiendo en fechas con el décimo aniversario de GTA III, Rockstar ha anunciado el desarrollo de uno de los juegos que a buen seguro se va a convertir en uno de los más esperados de los últimos años. GTA V, del que no se ha revelado ningún dato más allá de su logo, verá la luz por primera vez en su historia en forma de trailer el próximo día 2 de noviembre.

La noticia ha dado rienda suelta a un cúmulo de rumores sobre dónde tendrá lugar la próxima entrega. Si atendemos a Kotaku, en este quinto capítulo volveremos a Los Santos, ciudad ficticia inspirada en Los Ángeles y que ya tuvo mucho protagonismo al ser una de las tres ciudades que visitamos en el magnífico San Andreas.

Sea como fuere, lo que parece casi seguro es que Rockstar se valdrá de la experiencia de Team Bondi en el tratamiento de reconocimiento facial y que le granjeó el aplauso unánime de críticos y aficionados en el espectacular L.A. Noire que pudimos disfrutar la pasada primavera.



Vita llegará a Europa el próximo mes de febrero

PlayStation Vita estará disponible en Europa, África, Oriente Medio, Australasia y Norte América a partir del 22 de febrero de 2012.

El modelo Wi-Fi tendrá un precio recomendado de 249,99 €, mientras que el modelo 3G/Wi-Fi tendrá un precio recomendado de 299,99 €, permitiendo a PS Vita convertirse en una experiencia de juego portátil sin límites en cualquier momento y en cualquier lugar.

"*PlayStation Vita es un dispositivo increíble que ofrece la mejor experiencia de juego portátil. Su revolucionaria mezcla de características, combinadas con la conectividad social, ofrece a los jugadores una plataforma totalmente nueva para jugar y conectarse con sus amigos y con el mundo que les rodea* ", *asegura Jim Ryan, Presidente de SCEE. "Estamos entusiasmados con el lanzamiento de un dispositivo de juegos portátil que va más allá que cualquier otro producto disponible en el mercado y que se posiciona para ofrecer la experiencia de juego inigualable que los consumidores han estado pidiendo*".

Por cierto, será retrocompatible, aunque aún no se ha desvelado el cómo.

La sombra de Raam será el próximo DLC de Gears of War 3

Protagonizado por nuevos personajes y por otros viejos conocidos de la saga, La sombra de RAAM proporciona más de tres horas de juego y cuenta la historia que precede a los eventos del primer Gears of War. Además, incluirá seis nuevos personajes multijugador, el Pack de Armas Chocolate y 250 Puntos de Logro adicionales. La sombra de RAAM estará disponible en el Bazar de Xbox LIVE el 13 de diciembre a un precio de 1.200 Microsoft Points, y se convertirá en el segundo complemento descargable para Gears of War 3.

La sombra de RAAM lleva a los jugadores a la Sera posterior al Día de la Emergencia, con el Escuadrón Zeta dispuesto a evacuar Ilima City y proteger a sus ciudadanos de una tormenta de Kryll Locust.

Ezio Auditore estará en Soul Calibur como personajeextra

Esta enorme colaboración permitirá que los jugadores controlen a Ezio y su amplio rango de técnicas y herramientas de asesinato, incluyendo una espada larga romana, un estilete, una ballesta, el famoso cañón oculto y su mítica hoja oculta.

"La entrada de Assassin's Creed en el universo de Soulcalibur supone un encuentro histórico de dos de las series de juegos más respetadas e influyentes", ha comentado Olivier Comte, vicepresidente senior de Namco Bandai Partners. *"Ezio ha capturado la imaginación de millones de fans de todo el mundo, y va a ser muy emocionante ver cómo sus movimientos, rápidos como el rayo, se enfrentan a la maestría de los mejores espadachines de Soulcalibur."*. Saldrá a la venta en PS3 y X360.

En 2012 tendremos juego de Los Hombres de Negro

Activision ha anunciado que lanzará el videojuego basado en la película Men in Black en la primavera de 2012 coincidiendo con el estreno de la nueva entrega de la saga.

Aunque se desconocen las plataformas a las cuales llegará, Activision ha confirmado que contará con los personajes más famosos de las películas, así como la acción y el humor que las caracteriza.

"La franquicia Men in Black es *un estupendo punto de partida para ofrecer una nueva experiencia de juego, con un importante componente cinematográfico"*, ha comentado David Oxford, vicepresidente ejecutivo de Activision Publishing.

Men in Black fue una de las películas que consagró como actor a Will Smith.

GTM Geek News:

Apple presenta el iPhone 4S

Tendremos que esperar para un iPhone 5



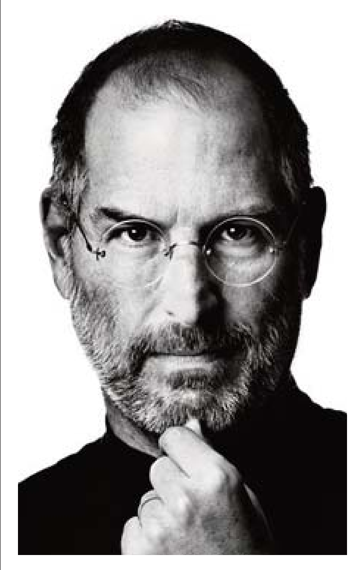
Un iPhone 5 parecía más que cantado, pero Apple ha querido guardar la nueva versión numerada del popular Smartphone para más adelante. Aunque igual que pasó con el iPhone 3G, la compañía de Cupertino ha lanzado una revisión de su popular iPhone 4.

Manteniendo el diseño de éste, el nuevo iPhone 4S incluye el procesador de doble nucleo A5 que tan buenos resultados está dando en iPad. Otro cambio importante ha sido una mejora de la cámara, pasando de 5 a 8 megapíxeles, con una óptica más rápida y de mayor calidad permitiendo vídeo a 1080p entre otras maravillas. Algunos arriesgan a decir que nos encontramos ante la mejor cámara en un teléfono móvil.

Pero si por algo nos impresiona este iPhone 4S es por su potencia gráfica. En la misma presentación se quiso demostrar de qué es capaz esta bestia mostrando Infinity Blade II ingame, poniéndole las cosas bastante difíciles a la inminente PS Vita. El título deja realmente sin aliento y abre un futuro muy prometedor para iPhone 4S en cuanto a juegos se refiere.

Por último, no quiero dejar de hablar del nuevo asistente Siri. Mediante el reconocimiento de voz, Siri intentará convertirse en el mejor amigo de este iPhone 4S. Falta ver qué tal se porta en castellano.

Muere Steve Jobs, co-fundador de Apple



Por si alguien no se ha enterado, el pasado 5 de octubre perdimos a una de las personalidades más influyentes de la informática moderna y de la industria del entretenimiento. Hablamos cómo no de Steve Jobs, co-fundador de Apple y fundador de Pixar.

Idolatrado por algunos y mirado con recelo por otros, está claro que marcó muchas de las pautas a seguir en ambos sectores (informática y cine de animación). Y por ello, queremos rendirle homenaje sin entrar en polémica. Con su pérdida, perdemos a uno de los más grandes. DEP.

El nuevo juguete de Google: Galaxy Nexus

Google también presenta su nuevo teléfono

Octubre ha sido un mes movidito en el mundo de la telefonía, pues además del ya mencionado iPhone 4S también ha sido presentado el nuevo teléfono de Google. El nombre elegido por el gigante americano para su nuevo terminal es Galaxy Nexus, haciendo clara referencia a la gama de teléfono Galaxy de Samsung, fabricante de éste.

Técnicamente, Galaxy Nexus entra dentro de lo que consideramos un Smartphone de gama alta, incluyendo procesador de doble núcleo, 1GB de memoria RAM y 16 o 32GB de memoria interna. No se ha incluido la posibilidad de ampliar la memoria con targetas SD, algo que muchos echaremos en falta. La pantalla elegida ha sido la ya clásica Super AMOLED de Samsung con un tamaño de 4,65 pulgadas y una escalofriante resolución de 1280x720.

Como ya es tradición, será el primer terminal en estar dotado de la próxima versión del sistema operativo: Android 4.0. Como principal novedad de éste, nos encontramos con una integración total tanto en tablets como en teléfonos. Por otro lado, su interfaz ha sido renovada y modernizada, recordando vagamente a Windows Mobile. La navegación es ahora bastante más visual. Intentando potenciar su red social, también existe una integración de serie con Google+. Por último, entre otras novedades encontraremos un curioso sistema de desbloqueo del terminal mediante reconocimiento facial.



Mundo Smartphone:
Pumpkins Vs. Monsters

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder





Este número de Mundo Smartphone os traemos un curioso juego que no podéis dejar pasar: Pumpkins Vs. Monsters. Se trata de un título que mezcla ideas de otros juegos tanto a nivel visual como jugable (como es deducible nada más ver su nombre), pero cuyo resultado es fresco y muy adictivo. Y al fin y al cabo es lo que realmente importa.

La mecánica es bien simple: en la mitad superior de la pantalla irán apareciendo oleadas de monstruos acercándose hacia nosotros. En la mitad inferior tendremos nuestras calabazas, que deberemos ir agrupando por colores. Cada grupo de tres o más calabazas iguales podrá ser lanzado hacia arriba dañando a los monstruos que encuentren a su paso. No existe demasiada profundidad a niviel jugable más allá del añadido de algunos objetos. No obstante el juego consigue enganchar gracias a esta simplicidad unida a dosis de acción.

El número de niveles es aceptable y argumenta perfectamente su compra para iPhone. Para plataformas Android lo podremos descargar de forma gratuíta, por lo que no hay excusa para no disfrutarlo.

Valoración de los usuarios

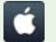


Valoración de GTM



PVP:

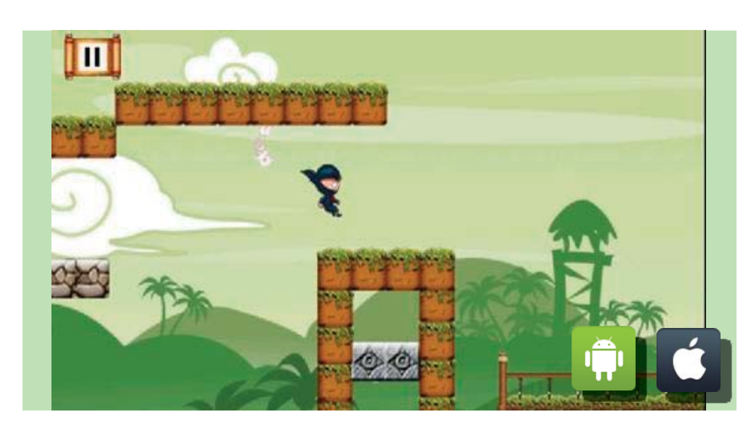
 **Gratis**

 **0,79€**



Yoo Ninja!

Yoo Ninja! está siendo uno de los bombazos de los últimos meses en cuanto a juegos para Smartphone, superando el millón de descargas en un tiempo record. La idea del juego está basada en el mítico Canabalt, donde veremos un personaje corriendo por la pantalla permanentemente y simplemente tendremos que saltar obstaculos. En este caso manejaremos un ninja y podremos correr tanto por el suelo como por el techo, dando bastante juego a la hora de diseñar los niveles. Un juego divertido, y lo que es mejor, totalmente gratuito.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP:
Gratis



Tetris

Sobran las palabras. El videojuego más popular de todos los tiempos ahora también en nuestro smartphone. ¿Quién no ha disfrutado de largas partidas enganchado a este adictivo juego?

Distribuido por Electronic Arts, este nuevo Tetris ha sido adaptado a los nuevos tiempos. Por una parte, el control con la pantalla táctil es más que correcto, permitiendo un giro rápido de las piezas hacia ambos lados de forma ágil. También incluye una novedad jugable que da bastante juego. En cualquier momento podremos guardarnos una ficha en la recámara para usarla cuando creamos necesario. Las versiones de pago incluyen además algunos power ups que, pese a ser curiosos, son innecesarios.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP:
0,79€
(gratis en android)



Descargas digitales

Castlevania: Symphony of the Night

La versión original de PS1 es uno de los objetos más codiciados por los coleccionistas, capaces de desembolsar más de 250€ por una edición española en perfecto estado. Sin embargo desde hace unos años (concretamente desde el 2007), podemos disfrutar de una versión digital remasterizada muchísimo más asequible para nuestros bolsillos. Por apenas 5€ podemos hacernos con uno de los juegos insignia de las 2D en 32 bits, y sin lugar a dudas, el mejor Castlevania de todos los tiempos.

A pesar de que estamos ante un juego con más de una década a sus espaldas, se muestra firme y sólido a la hora de mostrar sus virtudes, lo que le ha hecho inexorable al paso del tiempo. Sigue siendo la joya que era antaño.

Symphony of the Night continúa la historia iniciada en los 8 bits hace más de 20 años, avanzando en el enfrentamiento concerniente entre los Velmont y el despiadado Conde Drácula.

Dificultad, reto, historia y una exquisita jugabilidad conforman una de las experiencias más gratas que podemos encontrar como jugadores. Y uno de los títulos que por derecho propio ha pasado a formar parte de la historia viva de los videojuegos.

Por cierto, Symphony of the Night se encuentra como extra en Castlevania X Chronicles de PSP.

Valoración de los usuarios

Valoración de GTM

PVP:

4,99€

400 MSP



Star Ninja

Aventurarse por los juegos indies es un campo un tanto farragoso. Aunque suele ser un filón para poder encontrar las apuestas más imaginativas, muchas veces debemos escarbar entre insulsos clones y copias baratas de fórmulas de relativo éxito.

Bajo esas premisas se maneja Star Ninja. Resumiéndolo mucho podemos decir que es una copia de Angry Birds, al que en cierta medida calca mecánica y desarrollo sustituyendo los furiosos pájaros por estrellas ninjas que rebotan por el escenario hasta alcanzar unos piratas. ¿Surrealista? Sí, pero gracias a la particular velocidad de estos "rebotes" el juego se torna curiosamente divertido. No es el juego del año, pero una buena opción para gastar los MPS que siempre se nos quedan colgados.

Valoración usuarios ★★★★☆
Valoración de GTM ★★★½☆

PVP: **80 MSP**

Plague

Plague es una de las mayores sorpresas (y más gratificantes) que podemos encontrar dentro del catálogo indie de Microsoft. Se trata de un shooter bidimensional de la vieja escuela, con enemigos, disparos, saltos y gadgets que recogemos mientras recorremos sus cuidados escenarios.

No es precisamente largo ni difícil, y si somos un poco duchos en el manejo del pad, en menos de una hora habremos dado buena cuenta de él. Pero entre sus notas distintivas se encuentra una gran rejugabilidad y la posibilidad de poder jugarlo de forma cooperativa con hasta 3 amigos más.

Visto lo que ofrece por lo que cuesta, a gusto hubiéramos llegado a pagar el triple por él. Y aún así la inversión habría estado bien empleada. Al menos, probadlo.

Valoración usuarios ★★★☆☆
Valoración de GTM ★★★★☆

PVP: **80 MSP**




juega
terapi
a.org
la quimio
jugando
se pasa
volando . . .


GAMES TRIBUNE MAGAZINE
PORTAL 2
Mayo 2011
Abril 2011
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
Noviembre 2010
Octubre 2010
Septiembre 2010
MAFIA II
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo





las leyendas de los videojuegos

episodio 3

Las Leyendas de los Videojuegos (III)

Llegamos a la tercera entraga de Las Leyendas de los Videojuegos y en esta ocasión abordamos nuestro primer especial, un monográficos sobre las leyendas de los juegos de lucha, centrandonos en Street Fighter y Mortal Kombat

Street Fighter

Sheng Long, el personaje secreto de Street Fighter II

O como un error de traducción puede generar una leyenda urbana que posteriormente ha estado cerca de convertirse en realidad. Todo comienza con la primera versión arcade del “Street Fighter II” original. En el juego, cada personaje tenía sus propias frases de victoria, con las que se mofaba de sus rivales tras vencerles en combate. Una de las frases de Ryu era: “You must defeat Sheng Long to stand a chance”. Esa frase daba a entender la existencia de un personaje de nombre Sheng Long, que los jugadores asociaron al maestro de Ryu y Ken, al cual se hace referencia en distintas partes del manual del juego. Se trata de un error de traducción del japonés al inglés, donde pone Sheng Long debía de poner Dragon Punch (Puño de Dragón), como de hecho aparecía, una vez resuelto el error, en las versiones posteriores de la recreativa. Pero el mal ya estaba hecho y se engrandeció cuando la revista Electronic Gaming Monthly decidió utilizar este error como base para una broma en el “April Fool´s”, publicó unas supuestas imágenes de Sheng Long y el modo en el que supuestamente se desbloqueaba el personaje, “solamente” había que ganar todos los combates sin recibir ningún golpe, excepto el de M.Bison al que había que empatarle 10 veces por límite de tiempo sin que se produjese ningún contacto en el combate. Las revistas de la época se hicieron eco y el rumor se extendió por todos los salones recreativos del mundo. Era algo que parecía imposible pero que los jugadores intentaron hasta conseguirlo, viendo entonces que no era cierto, pero probaron otras muchas combinaciones de golpes, secuencias de combates y todo tipo de triquiñuelas que alguien se encargaba de difundir.

Todo hasta que Capcom confirmó oficialmente su error y por tanto que Sheng Long no existió, pero fue el origen de los personajes secretos en la saga, cuyo primer miembro fue Akuma , el jefe final secreto de Street Fighter II Turbo.

Pero la leyenda de Sheng Long no quedó ahí, en la película Street Fighter The Movie es nombrado hasta 3 veces, y se rumo-





reó y mucho, incluso desde personal de la propia Capcom, su aparición en Street Fighter IV y posteriormente como uno de los personajes nuevos de Super Street Fighter IV. No fue así, y los jugadores siguen esperando que algún día Sheng Long tenga su momento de gloria.

La Rainbow Edition, la recreativa "rara" de Street Fighter II

El éxito de Street Fighter II hizo que buena parte de los desarrolladores de videojuegos se fijasen en el modelo y sacasen arcades de lucha 2D con mayor o menor parecido al título de Capcom. Algunos eran más o menos parecidos, otros eran burdas copias del original pero el que nos ocupa es Street Fighter II Rainbow Edition, tras The World Warriors" y el "Champion Edition" llegó a las recreativas un hack de este último, un título que no es de Capcom pero en el que encontrábamos el plantel completo de SF2 con interesantes novedades como nuevos movimientos de los personajes, golpes especiales aéreos, una velocidad de juego mucho mayor, múltiples hadokens y otros muchos retoques que mejoraban la jugabilidad del original.

Entonces Capcom amenazó con retirar sus arcades de los salones donde se instalase la edición Rainbow o algún otro de los múltiples hacks que florecieron en aquel tiempo. Pero el fabricante nipón no tardó mucho en darse cuenta de que estaba tratando de poner puertas al campo y pronto luchó con sus mejores armas, ediciones originales de su recreativa en la que se recogían algunas de las mejoras de las versiones piratas pero con un equilibrio entre los personajes y sin los múltiples bugs de estas. La aparición de hacks de las recreativas originales fue algo muy habitual en los años 80 y 90 y forman parte del desarrollo jugable de multitud de géneros de recreativas, donde las desarrolladoras no veían una posibilidad de mejora, las compañías piratas introducían un cambio que en muchos casos llegaban posteriormente a las recreativas oficiales de pata negra.

Y muchas más ...

Se podría escribir un libro con todas las historias y leyendas que hay acerca de los personajes de la saga Street Fighter, desde aquellos que consideran los "hadouken" de Ryu y Ken como una prolongación de sus puños hasta la procedencia de la multitud de personajes que han pasado por los diferentes títulos que conforman la saga. Destaca en este punto el cambio de nombres que suele haber de unas versiones de las recreativas a otras, por ejemplo en la versión original japonesa de Street Fighter II M. Bison era el boxeador, Vega era el jefe final y Balrog era el torero español. En la edición americana y posteriormente en la europea Balrog era el boxeador, Vega el de la máscara y M. Bison el jefe final. Cuentan los mentideros que el motivo fue que el boxeador Mike Tyson amenazó con demandar a cualquiera que usase su imagen y nombre sin pagar por ello. Para evitar una demanda millonaria de Iron Mike, Capcom decidió el baile de nombres.



Mortal Kombat

Mortal Kombat no solo compitió con Street Fighter II por las preferencias de los jugones sino que también lo hizo en los mentideros videojueguiles de la época. Su leyenda más recordada es la existencia de Ermac, el ninja de traje rojo que tiene los poderes y las fatalities de Scorpion y Subzero, y que es desbloqueable si se logran un buen número de requisitos como eran acabar con fatalities con todos los enemigos, hacerlo sin que te toquen una sola vez, encadenar una serie concreta de golpes, ... había versiones para todo pero la realidad es bien distinta. Ermac existe, se trata de un error (ERror MACro) que tintaba las ropas de Scorpion de rojo y por otro lado existe Reptile que, aunque no viste de rojo, auna golpes de Scorpion y Subzero. Midway demostró mayor cintura que Capcom, y en Ultimate Mortal Kombat 3 Ermac aparece como personaje jugable con su historia detrás.

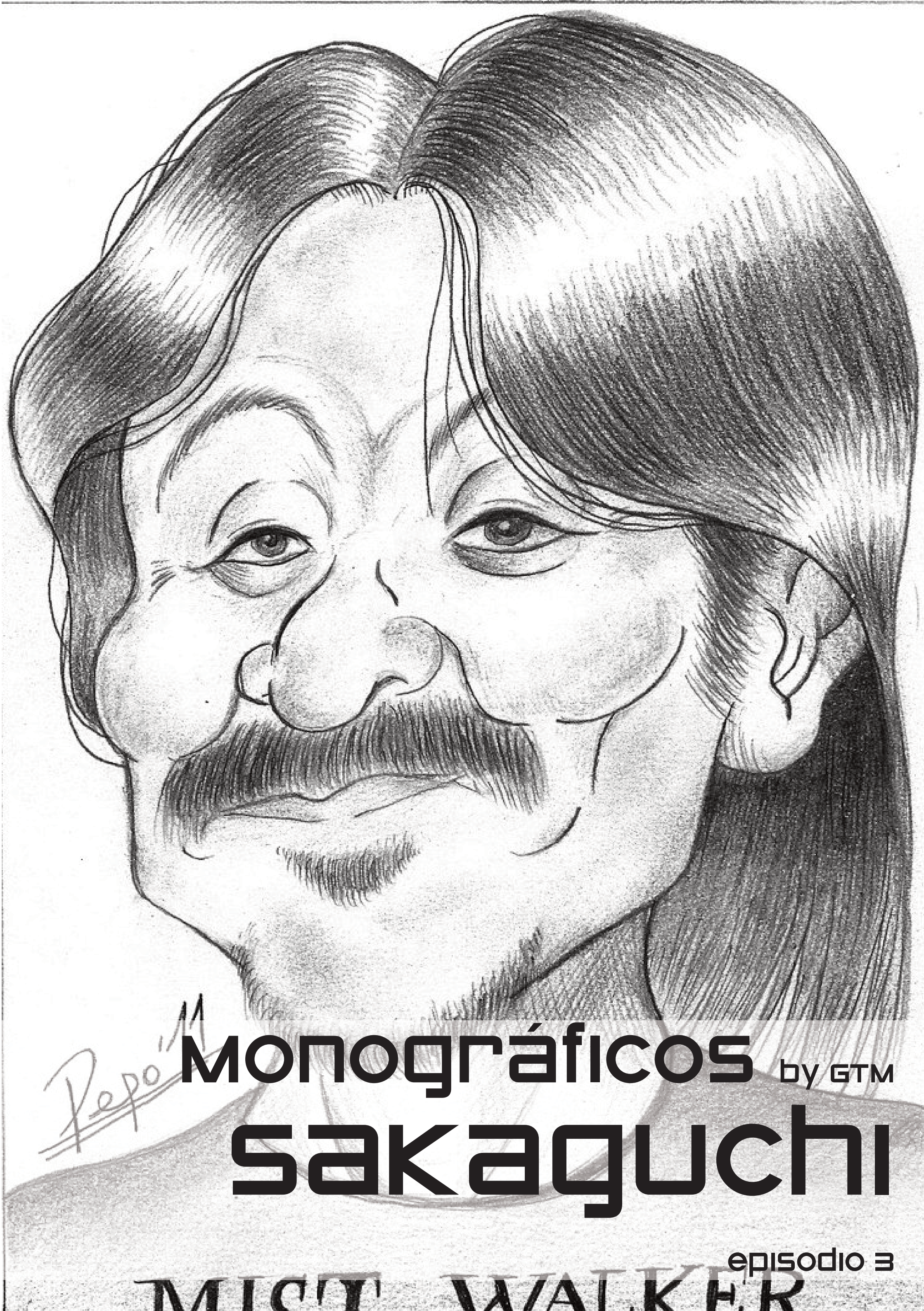
Con Reptile ocurrió algo parecido, aparece en el primer Mortal Kombat pero no es personaje jugable. Si podemos en cambio combatir contra esta mezcla de Scorpion y Subzero (amarillo + azul = verde) si en el modo 1P vs. CPU en el escenario El Pozo, debe pasar alguna de las sombras por la luna (bruja, vaca, santa claus, peter pan, cometa, ovni, etc) y allí se consigue una Double Flawless sin usar el botón de Bloqueo, pero en la segunda victoria utiliza el Finish y ejecuta un Fatality (el Stage Fatality no cuenta). Tal fue el éxito entre los jugadores de Reptile que en mortal Kombat II aparece ya como personaje jugable con sus movimientos, golpes y fatalities personalizados.

La saga Mortal Kombat está llena de leyendas, rumores y curiosidades, Midway las promovió, y cultivó sabiendo de la importancia del boca a boca en la comunidad jugona, logras un marketing de bajo coste y en el caso de las recreativas el que los jugadores sigan buscando desbloquear esos personajes secretos cuando ya se han terminado el juego.

Otro de esos rumores es que los directivos de Midway querían introducir un personaje real en el juego con tirón comercial, el candidato era Jean Claude Van Damme. Al no lograr llegar a un acuerdo con la estrella belga, se creó a Johny Cage, un luchador basado en Van Damme con el que comparte iniciales. Resulta curioso que unos años después Van Damme protagonizase la película de Street Fighter.

Las versiones en consola de Mortal Kombat también tienen sus leyendas, la más extendida fue la de que era posible activar la visualización de sangre en la edición de SNES, que por indicaciones de Nintendo se había quedado por el camino del desarrollo. Muchos fueron los métodos que algunos inventaron para mostrar la sangre pero la realidad es que no es posible ver una edición adulta de Mortal Kombat en la consola de 16 bits de Nintendo, la gran N no lo hubiese permitido nunca.

TEXTO: J. BARBERÁN



Monográficos by GTM

sakaguchi

episodio 3

Fantasía y algo más

Sin esta figura sería complicado llegar a entender el boom que supuso el JRPG en la generación de los 32 bits. Ligado a Final Fantasy, a sus espaldas encontramos títulos no tan exitosos, pero realmente sobresalientes

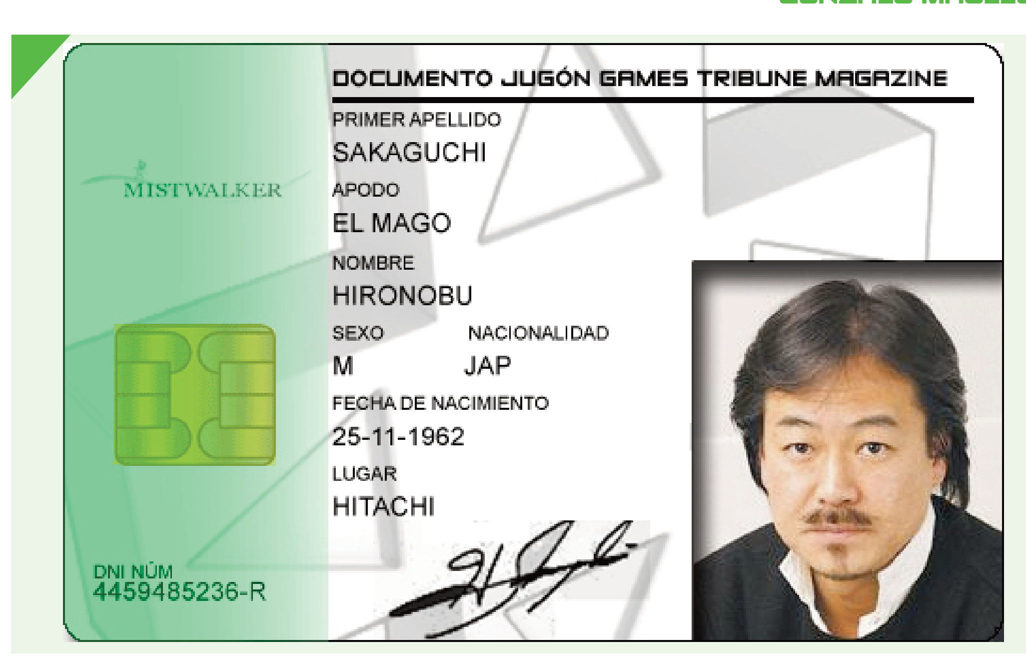
Su innegable éxito ha ido de la mano de sonadas meteduras de patas. Un tipo que rara vez se ha mantenido en baremos equilibrados, donde siempre ha dado la campanada, o donde su particular visión ha llegado a poner al borde de la quiebra a una de las mayores compañías de la historia del videojuego. Así es Sakaguchi.

Desde que en 1983 decidiera centrar sus esfuerzos en el desarrollo de juegos para las máquinas de 8bits (bastante mediocres todo sea dicho), su hasta entonces anónima Squaresoft era un agujero de pérdidas. Tanto es así que su retirada ya estaba fechada: 1987. En un acto tildado en algunos medios como suicida, decidió invertir todo su dinero en un último título, al que icónicamente denominó como Fantasía Final. Aquel primer Final Fantasy sobrepasó cualquier expectativa, y lo catapultó de forma totalmente inesperada a una primera plana que ni el mismo esperaba. El resto, como se suele decir, es historia. Las ventas de sus juegos acumulan 80 millones de copias vendidas.

Pero como buena tragedia, tuvo su propio agujero negro. En la época de vino y rosas, su apuesta personal por el cine a cargo de Square Pictures supuso pérdidas millonarias. La quiebra de la sección casi arrastra a todo Square. Su puesto como Vicepresidente fue revocado, y su salida de la compañía se consumó casi a la vez que se anunciaba la fusión de Square con la hasta entonces su némesis: Enix.

Enfrascado en su nuevo estudio, Mistwalker, se enroló en una apuesta casi personal e íntima (a pesar de contar con el grueso del grupo de los padres de los mejores Final Fantalsy) de desarrollo de juegos para Microsoft. Blue Dragon, y el excelente Lost Odyssey son la muestra de que este hombre aún tiene mucho que decir. Un tipo que se encuentra detrás también de juegos tan elogiados y ajenos al JRPG como The Bouncer y Parasite Eve.

GONZALO MAULEÓN



La excelencia

Final Fantasy VI

Valoraciónes




92 90

Si hacemos un sondeo sobre cuál es tu juego de rol japonés favorito, a buen seguro que la respuesta casi automática será Final Fantasy VII. Sin embargo si retrocedemos una generación, el sexto capítulo (tercero si atendemos a la numeración usada para occidente) nos presenta uno de los JRPG más sólidos que se recuerdan. Contrariamente a lo que viene siendo habitual en la serie, jugamos con un equilibrio casi perfecto entre todos los personajes. Apenas hay desequilibrios, y a pesar de ser partícipes todos de la misma historia y del mismo objetivo, casi todos gozan de un pasado tremendamente empático, jugoso y profundo.

Se trata de uno de los juegos más potentes de todo el catálogo de SNES, y fue relanzado años más tarde para PSX y GBA, siendo esta última la que posiblemente sea el más provechoso para el público general, ya que cuenta con curiosos extras y se encuentra traducido a nuestro idioma.

Algo más que rol

Parasite Eve

Como ya hemos adelantado, no solo de rol vive este hombre. Su puesto dentro de Squaresoft le valió para decidir apostar por un título basado en un género totalmente alejado a la propia idiosincrasia que hasta entonces había presidido la compañía. Parasite Eve es un survival horror de corte clásico y un excelente tratamiento de la imagen, la estética y el argumento. Tuvo reconocidísimo valor dentro los usuarios, y que paradójicamente no gozó del mismo grado de aceptación dentro de la prensa especializada de la época.

Su lanzamiento se produjo en 1998 y nunca llegó de forma oficial a España, convirtiéndose durante mucho tiempo como uno de los fetiches de la casi recién descubierta importación.

Un año más tarde, ya en 1999, salió su segunda parte. Ésta sí que fue comercializada en España y llegó traducida a nuestro idioma. Aunque es un buen título, la sensación general es que se trata de un juego inferior a la aventura original de Aya Brea.



Valoraciónes




81 90

Lo próximo que veremos de él

The Last Story

La última apuesta de este genio ya está siendo disfrutada en Japón desde comienzos de este año, aunque no lo veremos hasta el año que viene en nuestro territorio. Y gracias, ya que Nintendo ha decidido no publicarlo en América.

La gran acogida que ha tenido Xenoblade en nuestro territorio ha decidido animar a Nintendo para traernos la última obra de este mago. Y eso que su desarrollo no ha estado exento de polémica. Unas curiosas interpretaciones a raíz de una declaración publicada por el propio Sakaguchi en la página oficial del juego nos invitaba a pensar que este iba a ser el último juego que íbamos a ver antes de que se retirara definitivamente. Aunque después se ha desmentido, se ha hecho de alguna manera, con la boca pequeña. La cancelación definitiva de CryOn, supuso un golpe bastante duro para este estudio que aunque su calidad está fuera de toda duda, no cuenta con el respaldo económico suficiente como para afrontar grandes superproducciones en solitario.

Una de las novedades que veremos en esta apuesta es la posibilidad de poder jugar de forma cooperativa con hasta 5 personas más para poder eliminar los monstruos que el juego nos presenta.

Fecha de salida

03/2012

Lo que se ha dicho de él

"Lo realmente importante del juego será su historia. El protagonista será Elza, un mercenario de la Isla Ruri, que admira a los caballeros, soldados que disfrutan de buena fama y buena posición social, todo lo contrario que los mercenarios. En algún momento de la historia, su camino se cruzará con Kanan"

DSWii.es





Desde Ikaruga hasta la actualidad: los años ¿agónicos? de Dreamcast (capítulo 3)

Erotismo, reediciones y algo más

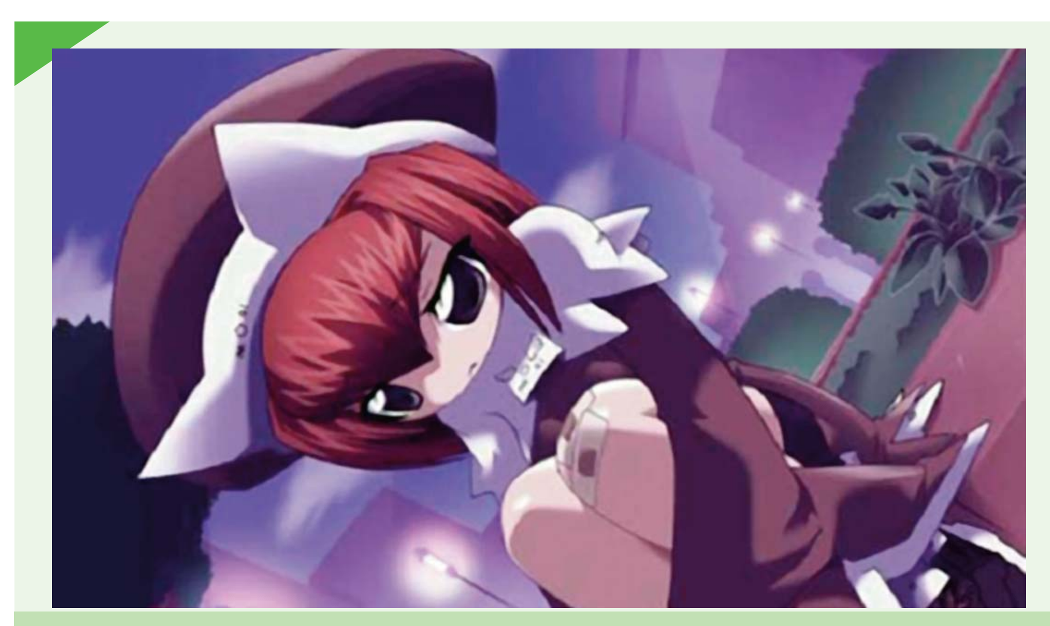
Esperamos que estéis disfrutando de este profundo repaso a los años "perdidos" de la última consola de Sega. En este tercer capítulo veremos cómo la oferta de juegos en la segunda mitad de 2003 se basó en visual novels eróticas y reediciones de éxitos previos

Como vimos en el capítulo anterior, el emblemático KOF 2002 fue sin duda lo más interesante de la primera mitad de 2003. Apenas unos días más tarde de su salida, terminando el mes de Junio, aparecieron tres nuevas *visual novels* de ligoteo. Para las tres existía la posibilidad de adquirirlas en ediciones especiales limitadas.

El primero de esos títulos, **Majo no Ochokai**, lucía un evidente y tentador "18" en su portada. Se trataba de un *port* del mismo juego en PC, un simulador de citas de alto contenido erótico a pesar de que el diseño de personajes hacía de las féminas auténticas niñas pequeñas, de ojos realmente enormes y expresión infantil (sí, mucho más de lo que ya es habitual en los dibujos japoneses). El juego dio lugar, por supuesto, a su correspondiente serie *hentai*, y fue exportado a Estados Unidos con el nombre de **Tea Society of a Witch**, pero eliminando tanto las imágenes sexuales explícitas como los finales exclusivos incluidos en la versión de Dreamcast.

La segunda aventura romántica lanzada el mismo día, como decíamos, también había nacido en su momento para PC. **Blue Sky Blue** sí era apto para todos los públicos y presentaba un diseño de personajes más estilizado. Un aspecto gráfico muy logrado y toques de comedia eran sus principales puntos fuertes.

Por último, ese 26 de Junio aparece también el exitoso **Episode of the Clovers**, de nuevo con una carga erótica que resulta perturbadora para cualquier jugador occidental que no sea un pedófilo redomado. El juego estaba plagado de imágenes como la portada que ilustra este capítulo, pero llegando a niveles de erotismo inexplicables para estar protagonizado por lo que no parecían más que niñas de primaria. Ah, pero con un bonito "18" en la portada se solucionaba



Niñas como ésta eran las que poblaban una aventura romántico-erótica como Majo no Ochokai



La trilogía Missing Parts: The Tantei Stories se cierra con el lanzamiento de la tercera entrega a final de Julio de 2003 en exclusiva para Dreamcast

todo, claro. Cabe destacar que tanto Majo no Ochokai como Episode of the Clovers se distribuyeron en fundas tipo DVD para sus respectivas ediciones limitadas, algo que posteriormente se convertiría en práctica habitual con la última hornada de *shooters* de Dreamcast.

Llegó Julio y, con él, el primer lanzamiento comercial independiente, **Feet of Fury**, desarrollado por Cryptic Allusion (un grupo que parece haber desaparecido). Se trataba de un juego de baile en la línea del archiconocido Dance Dance Revolution, o más bien intentando estar en su línea, ya que el resultado final fue bastante pobre a nivel técnico. El juego fue publicado el 6 de Julio por The Goat Store y, al igual que futuros títulos de dicha casa, parecía más una prueba de concepto o un ejercicio de programación que un producto profesional, por más independiente que fuera. Lo recomendable era jugarlo con uno de esos tapetes o plataformas de baile, aunque también se podía usar un mando corriente.

Seguramente lo mejor de Feet of Fury era la posibilidad de jugar con CD's grabados por los propios usuarios con canciones a la carta y definir ellos mismos los movimientos de baile que debían acompañar a cada tema. A día de hoy, The Goat Store aún cuenta con copias a la venta en su *web* por menos de 8 dólares.

De nuevo en Japón, **My Merry Maybe** (10 de Julio), **Ma-Gi: Marginal** (17 de Julio) y **For Synphony: With All One's Heart** (31 de Julio) suponen otras tres aventuras románticas de libro en el catálogo de Dreamcast, sin destacar especialmente en ningún aspecto concreto. Sin duda lo más interesante del mes fue el lanzamiento, también el día 31, de **Missing Parts 3: The Tantei Stories**, la última entrega de la trilogía de *visual novels* de misterio exclusivas de Dreamcast. Una historia que conseguía enganchar al jugador con un apartado gráfico y una ambientación muy conseguidos. Se trataba del último título de Full On Games para la consola de Sega, aunque posteriormente desarrollarían dos nuevos juegos de Missing Parts para PS2.

La verdad es que el verano tenía muy mala pinta. Agosto fue aún peor, con sólo tres nuevos lanzamientos el mismo día 7, otra vez del género *visual novel*. El primero, **Erde: Nezu no Izuki no Shita de** (Erde a secas es como se suele encontrar), había salido unos meses antes en PS2. El segundo, **Iris**, apareció también en PC y PS2, donde llegó a tener varias ediciones. Un juego extremadamente japo, protagonizado por niñas que hablan sin parar y, culturalmente, casi ininteligible para los occidentales.

Por último, **Aikagi** volvía a recurrir al contenido erótico como

principal reclamo, luciendo el esperable “18” bien visible en la portada. Un *eroge* que gozó de cierto éxito en PC y fue convertido primero a Dreamcast y luego a PS2. Hacía buen uso de las eventuales situaciones cómicas de los *animes* románticos y nunca llegaba a ser tan explícito como otros títulos del género. En Dreamcast contó también con una edición especial limitada.

Septiembre habría sido un mes de lo más triste, repleto de reediciones, de no ser por un lanzamiento muy especial. Entre los éxitos que reaparecieron en el mercado nos encontramos con **Rival Schools 2**, con sus equipos de deportistas y profesores dándose mamporros; el decepcionante **KOF 2000**, que por motivos desconocidos se habría agotado; **Power Stone 2** y su enganchante sistema de lucha 3D; e incluso **Capcom vs. SNK Pro**, junto a *visual novels* que gozaban de cierta demanda, como **Miss Moonlight** o **Memories Off 2nd**, o el original juego de puzle en 3D desarrollado por Micro Cabin, **Tako no Marine**, que por supuesto tampoco salió de Japón en su día.

Casi todas estas reediciones salieron el 25 de Septiembre, el mismo día que los dos únicos lanzamientos originales del mes. Por un lado, la aventura romántica de rigor, desarrollada por NEC Interchannel para Dreamcast y portada a PS2 al año siguiente: **Snow**; y por otro, el primer *shooter* desde Ikaruga, el excelente **Border Down**. Aparte de ser horizontal y poder disfrutarse a pantalla completa (a diferencia de los *shooters* verticales de la época), contaba con una banda sonora pegadiza y que animaba a seguir jugando, escenarios muy vistosos y bien diseñados, con buenos efectos de luces y sin rastro alguno de ralentizaciones pese a la cantidad de objetos en movimiento en pantalla. Pero lo que realmente distinguía a Border Down era su sistema de juego. Elegimos una nave al principio de cada nivel y, en función de ésta, una determinada ruta. Cada nave pasa por sitios diferentes y tiene más o menos vidas, lo que hace que la dificultad varíe según nuestra elección. Eso sí, la jugabilidad y la curva de dificultad están cuidadas al milímetro. El diseño y animación de los gigantescos jefes de fase también ayudan a que no queramos soltarlo. Una pequeña joya cuyo precio actual se ha disparado, y más aún en su edición limitada.

¿Y Octubre? Octubre fue un mes casi totalmente desierto. Sólo un título nuevo, por supuesto de aventura romántica, y prácticamente con las escenas picantes como único atractivo: **Sweet Season** lucía con orgullo otro gran “18” a pesar de no contener escenas sexuales explícitas. Lanzado para PC un año antes, sería convertido a PS2 ya en 2005.

¡Continuará!

CARLOS OLIVEROS






CARA A CARA
PETE HINES
vicepresidente Bethesda softworks

Hablamos con:
Pete Hines

A pocos días del lanzamiento de la quinta parte de la saga Elder Scrolls, tuvimos la oportunidad de hablar con Pete Hines, vicepresidente de Bethesda. Una charla que solo viene a confirmar lo que venimos esperando de él. El próximo 11 de noviembre llega a las tiendas

GTM – Skyrim nos lleva a la parte norte de Cyrodill. ¿Podemos seguir tirando hacia arriba? ¿Tal vez en un próximo juego?

(Risas). Aún no tenemos Skyrim en la calle y ya me estas preguntando por el próximo título. Es muy pronto para hablar del próximo Elder Scrolls.

GTM – ¿Es verdad que hubo una posibilidad para hacer un juego basado en Juego de Tronos? ¿Podrías decirnos que ocurrió para llegar a decir "no" a este proyecto?

No nos gusta hablar de lo que no hemos hecho o de lo que no hemos aceptado. Tenemos una gran franquicia con Elder Scrolls. Es el juego que hemos hecho y del que te puedo hablar.

GTM – La comunidad de jugadores, y en concreto los modder, aprecian muy mucho las herramientas que ofrece Bethesda, lo cual significa horas y horas de diversión. Pero ahora con la masificación de DLC, ¿es esto beneficioso?

Bueno, los DLC que lanzamos podemos decir que funcionan muy bien. Así que sí.

GTM - ¿Tendremos DLC en Skyrim como en Oblivion o FallOut?

Sí. Está previsto lanzar DLC. Pero no me preguntes el qué o el cómo porque no puedo responder aun porque ni siquiera nosotros lo sabemos. Estamos muy centrados en lanzar primero el juego. Y luego ya se verá.

GTM – Muchos tenemos la sensación de que Oblivion es un juego más enfocado a los jugadores que tienen como plataforma de juego las consolas. En ese sentido, ¿Skyrim va a recuperar las nociones roleras de los anteriores capítulos?

Nuestro propósito real no es hacer Skyrim más o menos cercano al RPG que hicimos hace 10 años. Queremos hacer el mejor juego que podemos hacer basado en Elder Scrolls. Mejoramos cosas que no funcionaban como queríamos, y a su vez, intentando introducir suficientes novedades o probar cosas diferentes que no habíamos llegado a introducir. Al final del día nuestra satisfacción radica en que el jugador sienta que somos buenos permitiendo hacer lo que quieras e ir donde quieras.

GTM – ¿Es posible que algún día





veamos un multijugador en la saga, aunque este sea para un grupo reducido de jugadores?

Buff... añadir un multijugador o un cooperativo es una empresa que no se puede hacer a la ligera. Y en este caso en concreto cambiaría completamente la propia esencia del juego. Preferimos centrarnos en el modo para un jugador y hacer que este sea la mejor experiencia posible. De esta manera no tenemos por qué preocuparnos de sacrificar cierto contenido, elementos gráficos, jugabilidad o cualquier otra cosa que implicaría meter alguno de estos modos.

GTM – Uno de los aspectos más aclamados de Oblivion era la sensación de continuidad del mundo. Teníamos la sensación de que realmente éramos partícipes de un escenario completamente abierto, y que el jugador no era más que un viajero en él. ¿Es Skyrim más ambicioso en este aspecto que su predecesor? ¿Se han incrementado las escalas del juego?

Rotundamente sí. Skyrim es mucho más ambicioso que Oblivion. Tiene mucho más contenido, muchas más cosas por hacer... resumiendo rápido, es el mayor juego que jamás hemos hecho. Hay un montón de cosas para hacer.

GTM – Sin embargo, no todos son alabanzas. Hay muchos jugadores que consideran a Oblivion como una sucesión repetitiva de misiones, muchas de ellas referidas a la historia principal. ¿Qué puedes decirnos en ese sentido sobre Skyrim y lo que vamos a encontrarnos?

Afortunadamente el contenido que hemos añadido ofrece mayor variedad. Y seguramente ésta sea la que precisamente estén buscando. Así que esta vez sentirán que están jugando a algo menos repetitivo. Seguro.

GTM – En Morrowind teníamos 120 misiones. En Oblivion, 300. ¿Cuántas podemos encontrarnos en Skyrim?



“Va a haber DLC en Skyrim. Pero aún no sabemos en qué va a consistir”

“Skyrim coge cosas de Morrowind, de Oblivion. E incluso hemos intentado rescatar otras que ya estaban en Daggerfall. ”

“Hemos sido capaces de recrear un mundo en el que es facil sumergirse en él. Estoy muy orgulloso de ello”

“No miramos la competencia. Estamos dispuestos a correr riesgos y probar cosas nuevas para hacer algo más grande antes”

No podemos poner un número, porque es imposible. Hay misiones que se generan de forma dinámica y aleatoria, y luego están las que por su propia naturaleza nunca tienen fin. Así que siempre vas a encontrarte nuevas misiones cada vez que juegues.

GTM – Cuando Elder Scrolls dio el paso de pasar del PC a las consolas, la serie entró en una dinámica más casualizada. En este sentido, ¿Skyrim está más cerca de ofrecer una experiencia similar a Morrowind, o por el contrario, continúa la línea abierta por Oblivion?

Vas a encontrar elementos que a buen seguro te van a recordar a Morrowind, y otros a Oblivion. Incluso hemos hecho cosas, o al menos lo hemos intentado, tomando como referencia Daggerfall.

GTM – ¿Cuál sería el aspecto del juego del que particularmente te sentirías más orgulloso?

El tamaño del juego. El tremendo sentido de espacio en ese mundo. Como resulta tan sumamente fácil sumergirse en él y perderse. Creo sinceramente que es el mejor aspecto de cualquiera de los juegos que hayamos sido capaces de crear.

GTM - ¿Cuánta gente puede llegar a trabajar en un proyecto como este?

El equipo supera las 100 personas, y eso sin contar los apoyos que nos echan una mano de forma puntual o testando el juego.

GTM – Una cosa que siempre me he preguntado es el hecho de como empieza a andar un proyecto de este calibre. ¿Son cuatro o cinco personas alrededor de una mesa dibujando y realizando brainstorming?

Bueno, realmente no hay algo que podamos catalogar como “primer día”. Siempre estamos hablando de cuál podría ser el siguiente paso, pero incluso a años vista. Tenemos reu-

niones personales para intercambiar ideas, mucho trabajo de email, reuniones de grupo... Aparte los artistas conceptuales van dibujando alguna cosilla. Un diseñador aporta ideas... Es un proceso muy, muy lento hasta que realmente se decide empezar el desarrollo propiamente dicho.

GTM - ¿Podemos decir que Skyrim es el juego más ambicioso de Bethesda?

Sí. Definitivamente es nuestro juego más ambicioso.

GTM – La fórmula de Oblivion ha sido copiada muchas veces desde que el juego salió a la luz. ¿Qué novedades introduce Skyrim en la saga Elder Scroll? ¿Y cuáles de estas han sido motivadas para eclipsar las propuestas de los rivales?

Nos apegamos a lo que mejor sabemos hacer, y no miramos simplemente mejorar lo que hicimos antes. Estamos dispuestos a correr riesgos, probar cosas nuevas, hacer el siguiente juego aún más grande y más completo que el anterior.

GTM – No tenemos aun Skyrim, pero ¿podríamos ver el futuro Elder Scrolls VI en esta generación?

Vamos a disfrutar primero de Skyrim. Que falta muy poco para ello■

Y tú, ¿cuántos juegos te has pasado?



Pensadlo detenidamente por un momento. Tengo que reconocer que no me he pasado, mucho menos completado, ni el 5% de toda mi colección. Y eso que soy joven y se supone que es cuando más activos estamos

Estas navidades se van a vender millones de juegos y millones de jugadores los comprarán, pero sólo un 10% de ellos se pasará tan siquiera tres de todos ellos. Voy a intentar analizar el porqué cada vez hay menos jugadores que completan los videojuegos que compran.

El primer punto parece muy fácil: el tiempo. Cuando somos pequeños disponemos de todo el tiempo que queramos, así que podemos pasarnos cuantos videojuegos nos dejen nuestros padres entre la hora de la merienda y la de hacer los deberes. Y los fines de semana ni te cuento; ¿Cuántos de vosotros no recordáis esas tardes de domingo interminables en casa de los colegas viciando al Golden Axe o al Metal Slug? Sí, los mejores años de nuestra vida, y todos acaban cuando empezamos a trabajar. Piensas "qué bien, por fin podré comprarme un montón de juegos nuevos", y sobretodo "veamos qué videojuegos violentos salen éste mes", pero esa felicidad se termina cuando vemos que entre el trabajo, la pareja e incluso los hijos ni siquiera nos queda tiempo para ver una película entera mientras comemos. Nos hemos hecho mayores y tenemos que escoger bien el tipo de videojuegos a los que viciar, porque yo misma me he tirado seis meses para completar un simple J-RPG de 60h.

Luego la cosa se complica: el tipo de videojuegos. Volviendo al tema de antes, si no disponemos





de tiempo, mucho menos si nuestros géneros favoritos son los RPG. Aún recuerdo cuando tuve que reiniciar seis veces el Tactics Ogre porque pasaba tanto tiempo entre juego y juego que ni me acordaba de lo último que había hecho. Y eso que es táctico. Así que los jugadores de hoy en día necesitan juegos rápidos, sin mucho que pensar y que en menos de una semana podamos ver el esperado Game Over. Y eso las desarrolladoras lo saben. Por eso cada vez hay menos juegos elaborados y más jugadores vagos, que simplemente quieren pasar el rato porque no tienen ese tiempo tan preciado que teníamos de niños. Simplemente encender, apretar y reiniciar. Las tres normas de todo jugador actual, de los que se gastan la pasta y alardean delante de sus amigos; vamos, que ninguno de vosotros lo es, pero me sirve como ejemplo.

Y llegamos a la cúspide: los juegos sociales. El principal motivo por lo que los jugadores de hoy en día no completan los videojuegos. La moda del click-y-nada (sí, me lo acabo de inventar) se ha extendido tanto que los jugadores se han acostumbrado a pequeñas dosis de infinita felicidad sin buscar el objetivo más preciado: ése Game Over. Lo siento, pero soy contraria a éste tipo de juegos que únicamente sirven para mantener nuestra mente en blanco y no aportan nada ni a la industria ni a nuestra vida. Bueno, sí, aportan la destrucción del mundo y, lo más importante, la diversión.

Según avanzamos en edad, debemos aumentar nuestro criterio a la hora de abordar una compra. No hay tiempo material para jugar todo lo que nos gustaría

Dicho todo esto, me gustaría hacer un llamamiento a todos los jugones que apreciáis ésta industria. Elegid bien el tipo de juego, completad al menos el 40% de los que compráis y no dejéis nunca de agradecer que por cada hora de vicio es un punto más de vuestra felicidad.

TEXTO: ínfila
PODCAST GAME OVER



GTM Opina:

Telefonía móvil para todo



Dani Meralho

Redactor de GTM

Lejanos son ya los tiempos en que hacerse con un móbil era simplemente para llamar o mandarse mensajes. Hoy día son de todo y cada vez menos para eso

Ya lo decía mi abuela cuando todavía usaban el tan-tan y los salvajes gritos de guerra a través de valles y montañas "un día no muy lejano no hará falta dejarnos la garganta para decirnos entre susurros la receta de la empanada"

Qué sabia que era (y es), tanto como el maestro **Kaito**, que de hablar a distancia también sabía un rato.

El caso es que los hoy conocidos por todos, **teléfonos móviles**,



fueron en un principio única y exclusivamente para su verdadero fin. Que era llamar a distancia.

Y diréis, claro... pero hay que **evolucionar**. Pues sí, pero lo de ahora más que eso, es llenarlo de cachivaches porque está de moda o porque algo hay que hacer frente a la competencia.

Sistemas **operativos** gráficos y táctiles, videojuegos cada vez más cercanos a la experiencia sobremesa, centrales **multimedia** donde de cientos de aplicaciones sólo dos o tres tienen una utilidad real. Es muy "molón" ver al muchacho de turno atontado durante el viaje en bus, pasándose la parada --verídico-- o a los grupos de amigos sacándose los móbiles comparándolos como si fuera un concurso de virilidad, pero al final un teléfono debe de ser para lo que es.

Las **consolas** portátiles llevan años inventadas y para acceder a una operadora sólo habría que hacer una ligera modificación tanto en hardware como software. Consola o móbil. ¿en qué quedamos? Sin comentarios pues, con lo de las fotografías. Cada vez tienen más megapixels pero siguen siendo infumables para sacar una imagen que haga

Los compradores inexpertos se emboban con la cantidad de megapixels y luego... pasa lo que pasa



sombra a una **máquina fotográfica**. Los compradores inexpertos se emboban cuando ven números de dos cifras y luego... pasa lo que pasa. Que el teléfono es una castaña tanto en una cosa como en la otra.

Todos estos ingenios terminan además, consumiendo la batería muchísimo antes que en cualquier otro aparato convencional. Lógico. Jugar mientras se tiene activado el Gps y al tiempo se está conectado al Wifi chupa más que un alemán reseco en el **Oktober Festival**.

Pero lo realmente inquietante es: ¿necesitamos de verdad toda esa parafernalia? por mi parte creo que no. Aunque también soy de los que en cuanto me he hecho con un móbil de última generación me he tirado gran parte del día probando todos sus programitas y excelencias. Por la gracia, pero al cabo de unos días aburre y cansa. No está de más pero tampoco está de menos.

Lo triste es que tal y como está enfocado el mercado de consumo de esta nuestra sociedad, el aparatito de marras dura en nuestras manos unos pocos meses. Conozco a muchos que lo estaban "flipando"y creando envidia entre sus amigos con lo último en telefonía hasta que, un buen día... ¡¡se habían comprado otro porque el anterior estaba anticuado!!

Eso si que es un LOL y lo demás Fanta Naranja. El chorreísmo frenopático a la máxima exponencia.

Conozco a muchos que lo estaban flipando con lo último en telefonía y en unos pocos meses ya se habían comprado otro

GTM Opina:

Jugando en la nube



José M. González
Redactor de GTM

El servicio Onlive ha generado reticencias en muchos jugadores, pero la verdad después de probarlo durante un tiempo no puedo sino considerarlo una opcion más que real

Leyendo sobre Onlive en algunos de los numerosos blogs y foros me encuentro con muchas dudas por parte de los jugadores; qué pasará si el servicio cierra, qué derechos tenemos los usuarios, y los ya típicos reproches de los que quieren aferrarse a la caja y el manual hasta el fin de los días.

Es cierto que el juego en la nube puede generar esas dudas, pero también creo que las mismas, y las pegas que pueden tener estos servicios son más que evidentes y se contrarrestan con las también mas que evidentes ventajas que nos ofrece.



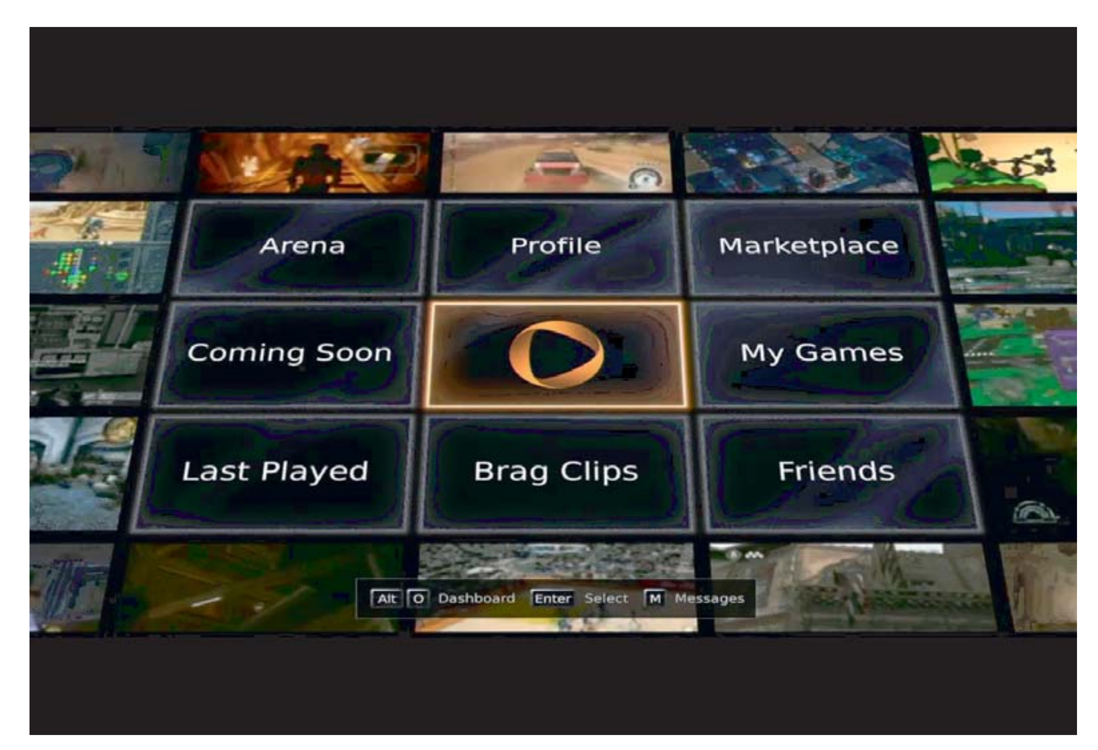
En primer lugar lo que le diría a alguien que no esté seguro de lo que un servicio como Onlive tiene que ofrecer es pruébalo. La descarga del cliente es gratuita y liviana y nada mas ponerlo ya vemos el que para mí es uno de los grandes pros de la nube, la inmediatez.

Con sólo un par de clicks podemos estar jugando Arkham Asylum o a Bioshock, sin instalaciones, actualizaciones ni parches y lo que es más llamativo, podremos hacerlo desde cualquier ordenador, por ejemplo el simple netbook desde el que estoy escribiendo estas líneas.

La mayoría de los juegos nos permite una demostración de treinta minutos para probar, con lo cual podemos evaluar el funcionamiento del servicio con nuestra conexión, yo la verdad es que con diez megas no he tenido problema y sincéramente me esperaba que funcionara peor.

Servicios como Onlive cuentan con evidentes ventajas y desventajas, hay que ver que nos compensa mas

En este punto y habiendo contado un poco por encima mi experiencia me surgen unas preguntas, ¿Lo importante no es jugar? ¿Realmente necesito tener cuidadosamente colocadas las



cajas de juegos de mi colección con sus correspondientes manuales o el pc lleno de descargas? La respuesta que le doy a esto es que lo primordial es jugar, vivir la experiencia de ese juego que nos está haciendo disfrutar durante horas y hacerlo de cualquier manera, comprándolo en formato físico, descarga digital, en la nube o como quiera que sea.

Evidentemente no todo es de color de rosa en esto del juego en la nube y sí que comparto algunas de las dudas que mencionaba al principio como, por ejemplo, que pasará con los títulos adquiridos si un día deciden echar el cierre o cómo responderá el servicio cuando se extienda y haya millones jugando al mismo juego simultáneamente, además de algunas críticas justificadas como el alto precio de algunos juegos y el por ahora insuficiente catálogo.

Digo esto para que tampoco se piense que soy un defensor a ultranza del juego en la nube, nada mas lejos, pero si que soy un defensor de la innovación y mas en un mundillo como el nuestro; los videojuegos son tecnología y en estos tiempos la tecnología avanza a pasos agigantados, por lo que no podemos cerrarnos en banda y negar las ventajas que nos ofrecen las nuevas formas de jugar. Sobre si jugar en la nube va a representar el futuro del sector pues lo dudo, pero si creo que tendrá su parte del pastel y convivirá con los otros sistemas sin problema.

No hay que lanzarse a ciegas a por todo avance que sucede en la industria, pero tampoco anclarse en los métodos tradicionales de juego


Pepo'11
LEAGUE OF
LEGENDS

League of Legends

Se trata de uno de los fenómenos que mayor auge ha experimentado en el mundo del multijugador en compatibles en los últimos años. Prepárate, porque si lo pruebas, a buen seguro que acabarás enganchado

Ha llovido bastante desde que hace más de 5 años, un usuario creó una modificación del Warcraft 3 llamada Defense of the Ancients (en adelante DotA) que daría mucho que hablar. Hablamos de la semilla que acabaría dando lugar a League of Legends (LoL), así como otros juegos similares. En este modo de juego, la estrategia se simplificaba hasta el punto de tener que controlar a un solo personaje, quitándonos de encima preocupaciones como los edificios.

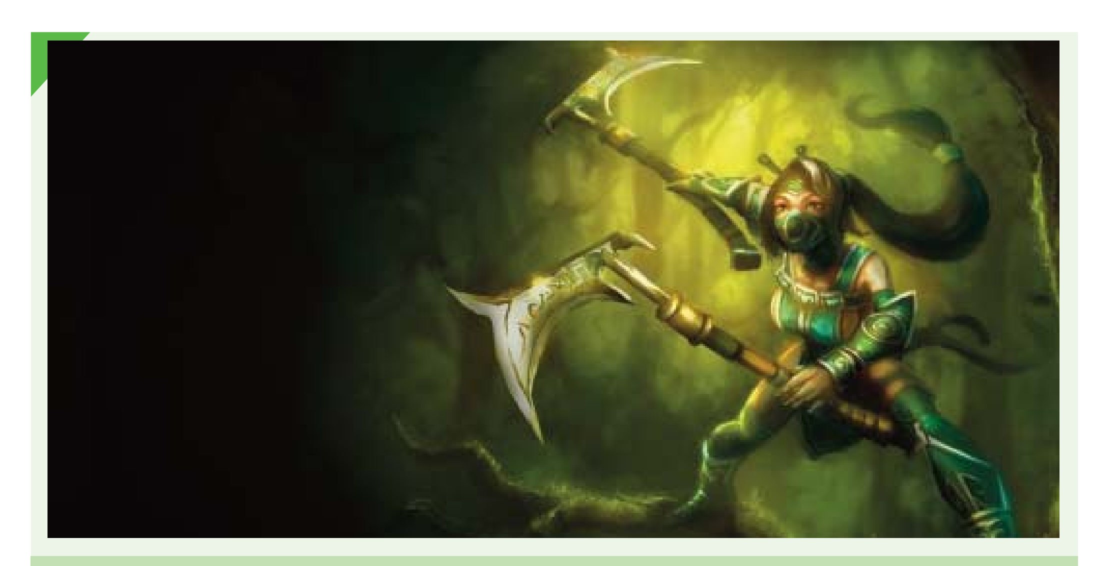
En el año 2008 Riot Games inauguró un juego que tenía como aspiración poder lograr una experiencia similar a la de DotA pero sin depender de Warcraft. Es decir, llevar la idea más lejos y dejar de ser un mero mapa de otro título.

El concepto es sencillo: cada equipo, compuesto por varios jugadores, debe defender su "Ancent" (o Nexo, en LoL) y destruir el del adversario. Además de esos "campeones" controlados por humanos, también existen otros que maneja la IA, mucho menos poderosos y que ayudan a los jugadores a lograr su propósito. Los jugadores matan a rivales humanos o súbditos para conseguir oro y experiencia (y así poder comprar objetos). El esqueleto de esta mecánica se mantiene en League of Legends, con algunas particularidades que comentaré más adelante.

Mecánica del juego

Como he dicho, la complejidad es menor, en comparación con otros juegos de estrategia. Esto es así porque cada usuario se centra en un solo personaje. Sin embargo, resulta curioso lo que puede dar de sí (y, de hecho, ha dado) un planteamiento tan relativamente simple.

En el mapa podemos ver los Nexos de los que hablaba antes arriba a la derecha y abajo a la izquierda. Son esas estructuras pentagonales, junto a las dos últimas torretas. Si destruimos el nexo rival, ganamos. Así de simple. ¿o quizás no tanto?



League of Legends presenta un apartado artístico realmente notable. La fantasía medieval se puede respirar por los cuatro costados



El sistema de emparejamientos

Esta es, probablemente, una de las claves del título. De nada sirve que tengamos un videojuego divertido si se nos hace imposible competir contra los demás jugadores. Perder no es tan divertido, claro. Y si al principio se emparejaran a los jugadores novatos con aquellos que llevan horas y horas invertidas jugando pues está claro quien tendría las de perder, ¿no? Para ello, League of Legends incorpora un sistema matemático llamado sistema de puntuación Elo.

Este sistema estadístico, creado para juegos como el ajedrez, utiliza parámetros como las victorias y derrotas, la ventaja que supone jugar en premade (con amigos) entre otras cosas. Así asigna un valor a cada jugador e intenta que los combates sean entre jugadores con una suma de Elos lo más similar posible. De esta manera nos aseguramos que en la teoría realmente nos enfrentamos a rivales de un nivel similar.

Este mapa en concreto está pensado para 5vs5 jugadores, aunque también existe uno de 3vs3. Como vemos, hay 3 calles, una arriba (up), una abajo (bot) y otra en el centro (mid). Generalmente, dos de los personajes irán a la calle de arriba, dos a la de abajo y uno en medio. En las dos bases se generan las líneas de súbditos, que irán por las calles hasta que se topen con enemigos: los súbditos rivales. Los jugadores deberán matar a los súbditos y "pushear" o empujar su línea. Por supuesto, no deberían dejar escapar la ocasión de matar a un campeón rival. El objetivo final del equipo es destruir las torretas rivales en las diferentes líneas hasta llegar a la base enemiga. Si se destruyen las estructuras situadas en cada línea detrás de la última torreta, en esa línea surgirán súbditos mas poderosos que nos ayudarán a empujarlas más.

Existen dos maneras de potenciar los ataques de nuestros héroes. Una con objetos de ataque, y otra mediante objetos de poder de habilidad

Para poder llevar a cabo este objetivo, es importante que los jugadores consigan oro (matando



súbditos o campeones, destruyendo torretas...) para poder mejorar su equipo comprando objetos en la tienda, situada en la base. La habilidad para "alimentarse" ("feedearse", en inglés) matando súbditos y campeones, así como la correcta selección del equipamiento – eligiendo entre multitud de objetos son fundamentales para lograr los objetivos del juego.

Todas esas calaveras situadas en la "jungla" (espacio entre las calles) representan a súbditos neutrales, que pueden ser matados por ambos equipos y que proporcionan oro. Algunos, mucho más poderosos, también otorgan beneficios especiales para el jugador que los elimina (más maná, más ataque...)

Personajes y objetos

Existen diferentes tipos de personajes y roles que pueden desempeñar. La diferencia viene dada tanto por el campeón elegido como por los objetos que son escogidos para él.

Para empezar, existen dos formas de potenciar el daño de los campeones. Una mediante objetos de ataque, y otra mediante objetos de poder de habilidad. Generalmente, a los que se le compra objetos de ataque son los que generan daño de sus ataques básicos, mientras que los de poder de habilidad por sus hechizos. Además, también se puede aumentar el porcentaje de probabilidad de conseguir un impacto crítico, la velocidad de ataque o de movimiento, la reducción de enfriamiento de las habilidades – el tiempo de espera para poder volverlas a lanzar. También la armadura, que protege de ataques físicos o la resistencia mágica, que protege de ataques mágicos. Por último, también es posible aumentar el maná y su regeneración o la vida y su regeneración entre muchas otras cosas.

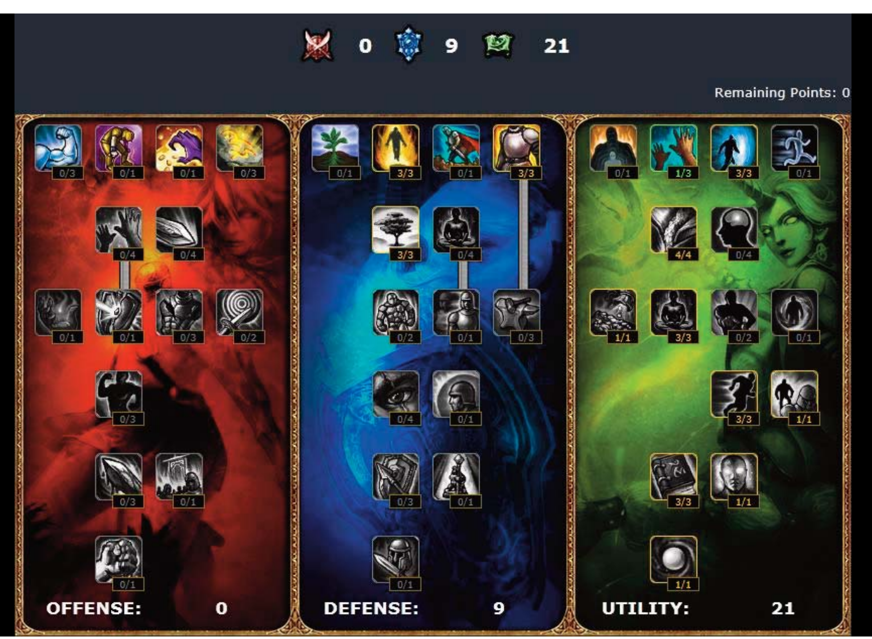
El tanque del equipo deberá ser un campeón con cierto aguante. Para potenciarla, comprará objetos de resistencia y vida. Su función es llevarse los golpes para que nos los reciba su equipo, iniciar las batallas y, si es posible, ayudar con relantizaciones y "stuns" (aturdimientos) a los rivales. Es importante que uno de los miembros del equipo tenga este rol, aunque algunas veces se juega sin él.

En LOL el sistema de emparejamientos busca, o al menos lo intenta, emparejar equipos de similares características para que el combate sea reñido

El "support" es un campeón con capacidad para curar y ayudar de diferentes formas a sus aliados. No tiene demasiado daño y no es muy resistente por lo general pero la ventaja que da a su equipo a veces sale rentable. También puede en ocasiones, "molestar" de diferentes formas al rival, aturdiéndolo, silenciándolo (quitándole la posibilidad de usar habilidades un tiempo), etc.

El carry/DPS es, en pocas palabras, el que se encargará de hacer mucho daño muy rápido a los rivales. Tienen poca resisten-





cia y suelen decantar la victoria porque al fin y al cabo, son los que matarán a los enemigos normalmente. Según si su ataque es físico o mágico se les denomina AD o AP respectivamente. También pueden ser híbridos – un poco de cada tipo.

Estos son algunos tipos básicos, pero existen muchas variaciones. No en balde hay más de 80 campeones distintos, con sus habilidades (4 cada uno) y peculiaridades. Esto también es uno de los puntos fuertes del título.

Emparejamientos y sistema

Hasta ahora os he resumido el funcionamiento básico del juego y los personajes pero no he entrado en lo que hace que tenga sentido: el sistema que nos enlaza con otros jugadores.

En muchos videojuegos de rol por Internet, no es extraño sentirse perdido al comenzar. Rivales mucho mejores que nosotros, muchas cosas que tener en cuenta... En LoL, al menos, el sistema de emparejamientos intenta que el nivel de los equipos esté compensado para que la batalla sea lo más reñida posible de modo que los rivales serán tan malos como nosotros.

Además de la destreza que nos asigna el videojuego según nuestras estadísticas para realizar estos emparejamientos, existe un nivel de invocador. Siendo el invocador la forma de referirse al usuario en LoL por motivos relacionados con su historia y demás en los que no voy a entrar por cuestión de espacio. Cada invocador tiene un nivel que representa las partidas que ha jugado y que oscila entre el 1 y el 30. Al llegar al 30, las victorias seguirán anotándose pero el nivel no aumentará más. Con cada nivel obtenemos nuevas habilidades de invocador, espacios para runas y maestrías.

Las habilidades de invocador son otros dos hechizos que podemos lanzar en el juego (generalmente con las letras D y F) que tienen funciones diversas. La particularidad es que no dependen del campeón que elijamos, de ahí que se llamen habilidades de invocador.

LOL es un juego de mecánica sencilla pero a su vez, bastante complejo en opciones. Tanto es así que las horas invertidas en él, vuelan



Runas y maestrías

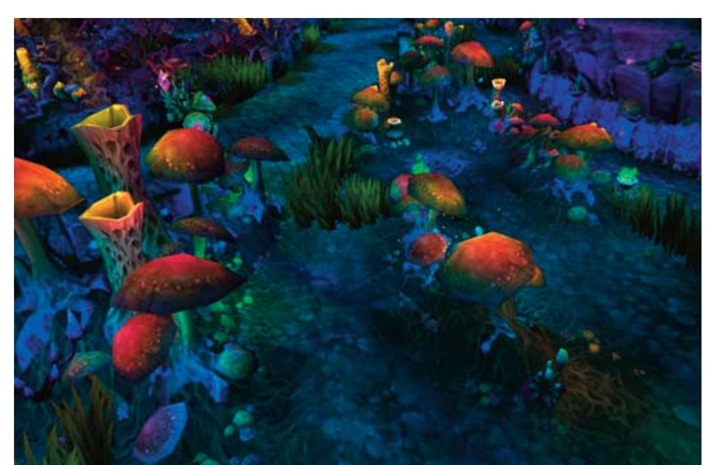
En la imagen podemos observar un ejemplo de hoja de maestrías. Como vemos, las maestrías totales son 30. Eso es porque a cada nivel se suma un punto de maestría. Hay tres líneas: ataque, defensa y utilidad. Podemos invertir puntos en diferentes maestrías. Las ofensivas, lógicamente aumentará nuestro daño. las defensivas nuestra defensa y las de utilidad funciones varias como aumentar el maná, reducir los enfriamientos, etc. Se pueden utilizar páginas de maestrías distintas para adaptarlas al campeón que elijamos en cada momento.

Por su parte, las runas sirven para potenciar diversos atributos de nuestro campeón como el poder de habilidad, el ataque, la vida... A cada nivel obtenemos nuevas ranuras para situar esas runas. Para conseguirlas es necesario comprarlas con puntos de influencia (PI) en la tienda. Esos puntos se consiguen simplemente jugando. También son necesarios los mismos puntos para comprar a los campeones, aunque cada semana tenemos ocho gratuitos para poder probarlos. No obstante, aunque LoL es un juego totalmente gratuito, existe la posibilidad de comprar esos campeones con dinero así como diversos aspectos de los campeones entre otras mejoras. Ese es el modelo de negocio de Riot aunque como digo, no es necesario para jugar ni te pone en inferioridad con respecto a los jugadores que paguen (por ese motivo, no es posible comprar runas con dinero físico).

Como he dicho en un principio, existe la posibilidad de jugar 5vs5 o 3vs3, ya sea contra bots o contra otros humanos. Pero además, recientemente se incluyó un nuevo modo de juego distinto llamado Dominion en el que la jugabilidad cambia. El objetivo del equipo es capturar torretas en un escenario circular. Si tu equipo tiene más torretas que el rival, su vida disminuye. La partida acaba cuando la vida de uno de los dos equipos llega a 0.

Conclusión

League of Legends es un juego de mecánica sencilla, pero bastante complejo en opciones. Quizás con este reportaje sigue siendo difícil imaginarse el funcionamiento así que si estáis interesados en probarlo se puede descargar de forma totalmente gratuita desde aquí: http://euw.leagueoflegends.com/es . Eso sí, si os véis apurados de tiempo quizás sería mejor dejarlo para otra ocasión porque es altamente adictivo.



TEXTO: O. MORANTE



GAMEFEST 2011

Especial GameFest 2011

GameFest nació con la firme intención de consagrarse como la feria de videojuegos más importante del Suroeste de Europa. Tras su segunda edición, el camino que aún queda por recorrer es muy, muy largo

Una feria dificil de entender

La masificación vivida plantea serias dudas



No es difícil que los lectores de mas de un medio especializado en videojuegos hayáis leído o leáis en las próximas horas sobre las bondades que ha ofrecido Gamefest 2011. La feria organizada por la cadena de tiendas Game, celebrada del 29 de Septiembre al 2 de Octubre ha sido un éxito de asistentes, con mas de 60.000 personas, multitud de medios especializados y las distribuidoras tirando la casa por la ventana, con el objetivo de colocar a sus productos en la mejor posición posible de cara a la próxima campaña navideña.

Una vez asumido que Gamefest 2011 ha cumplido los objetivos de los organizadores mas que holgadamente, lo que probablemente desencadenará en la continuación de Gamefest el próximo año, queda plantearse lo que realmente ha sido la feria en sí, y es que no ha sido oro todo lo que reluce. En primer lugar, hay que destacar la poca organización existente para acceder a las diferentes zonas privadas de las distribuidoras, colas de hasta 4 horas nos esperaban para probar Call of Duty Modern Warfare 3 o PSVita. Por si esta característica fuese de poca importancia, indicar que a estas zonas no era posible acceder de otro modo que no fuese aguardando la cola, al estar las consolas enjauladas y bien protegidas para impedir el acceso al público general, público que en la mayoría de los casos desistió de probar Zelda Skyward Sword, Battlefield 3 o Uncharted 3 debido a las larguísimas colas y al escaso tiempo del que disponían para probar los juegos.

Por otro lado, la masificación de asistentes a la feria provocó que tanto el sábado como el domingo fuesen un autentico caos, convirtiendo el paraíso jugable prefabricado de Gamefest en un infierno en el que solo faltaba

Este año se decidió trasladar el evento al pabellón 3 del Ifema. Más espacio para cubrir una mayor demanda, cifrada en un aumento de hasta el 85% con respecto al año pasado. ¿Un éxito? Depende del prisma con el que lo miremos

Datos de la GameFest 2011

Lugar de celebración: Madrid, España
Número de asistentes: 60.000 personas
Horas en las colas: Hasta 3 para probar MW3
4.000 personas esperando la apertura el sábado
Fechas de celebración: 29/09-02/10



¿Qúe sentido tiene todo esto?

Soy un amante de los videojuegos y su cultura desde que tengo uso de razón. Y como tal, recibí con ilusión la decisión (aunque sea por iniciativa privada y comercial) de montar una feria de renombre a la puerta de mi casa. Y tras dos ediciones, una pregunta martillea en mi cabeza: ¿Para qué hemos montado semejante *pifostio*?

Para la organización puede resultar un éxito (casi duplican los asistentes del año pasado). Pero ¿se puede hablar de éxito cuando la inmensa mayoría de los que asistimos, nos fuimos cabreados? Después de pagar la entrada y ver colas de hasta 3 horas en algunos de los stands, carreras de aquí para allá, decibelios cerca del umbral sostenible y bastantes malas formas por parte de la organización... ¿Una tercera edición? Bien, pero que no cuenten conmigo. Hoy por hoy en Barcelona o Bilbao se celebran eventos más próximos a lo que entiendo que debe ser una feria de videojuegos.

Dante.

Por si lo comentado anteriormente no fuese suficiente motivo para mejorar la feria en el futuro, la cobertura realizada por las distribuidoras a la prensa española fue prácticamente nula. No relevando ningún producto o dato que no hubiésemos visto con anterioridad en otros eventos mas importantes como el E3, el Tokio Game Show o la Gamescom, ferias con las que Gamefest no tiene nada que ver.

Faltaron a la cita novedades como WiiU. Y muchos de los juegos mostrados ya se encontraban en la calle para cuando tuvo lugar la feria

Para dar por concluido este apartado de críticas, indicar la multitud de juegos, accesorios y hardware importante que se ausentó de la feria sin motivo aparente. Si bien el lanzamiento de Wii U está lejano, la consola fue presentada hace varios meses en el E3 de Los Ángeles, evidentemente en Gamefest 2011 no hemos tenido noticias de la nueva consola de Nintendo, ni la mas mínima pista. La mayoría de juegos del Stand de Microsoft ya



están en el mercado, llevándose todas las miradas un Gears of War 3, que disponía del mismo espacio que Dance Central 2, juego que acentúa la situación de malas percepciones que los jugadores dedicados tienen hacia Kinect. Similar sensación se vivió en la zona Playstation, donde pudimos comprobar el escaso protagonismo de un Move al que hace exactamente un año le apuntaban todos los focos y que ha pasado a un tercer plano en el catalogo de PS3.

Poco mas que decir del resto de compañías, un stand de Sega total y exclusivamente dedicado al veinte aniversario de Sonic y que no dejaba espacio para los próximos lanzamientos de la compañía nipona no protagonizados por el erizo azul. Ni rastro de Anarchy Reigns, Binary Domain, The House of the Dead OVERKILL™ Versión Extendida, Shinobi 3DS o Virtua Fighter 5 Final Showdown. Luego se incidirá en que este tipo de juegos no es rentable lanzarlos en occidente, como ya pasó con la saga Yakuza, así no. THQ, 2K Games, Namco Bandai, Ubisoft o Konami, se dedicaron a promocionar su producto estrella quedando el resto de juegos de su catalogo en segundo plano, en muchos casos en forma de videos mostrados con anterioridad.

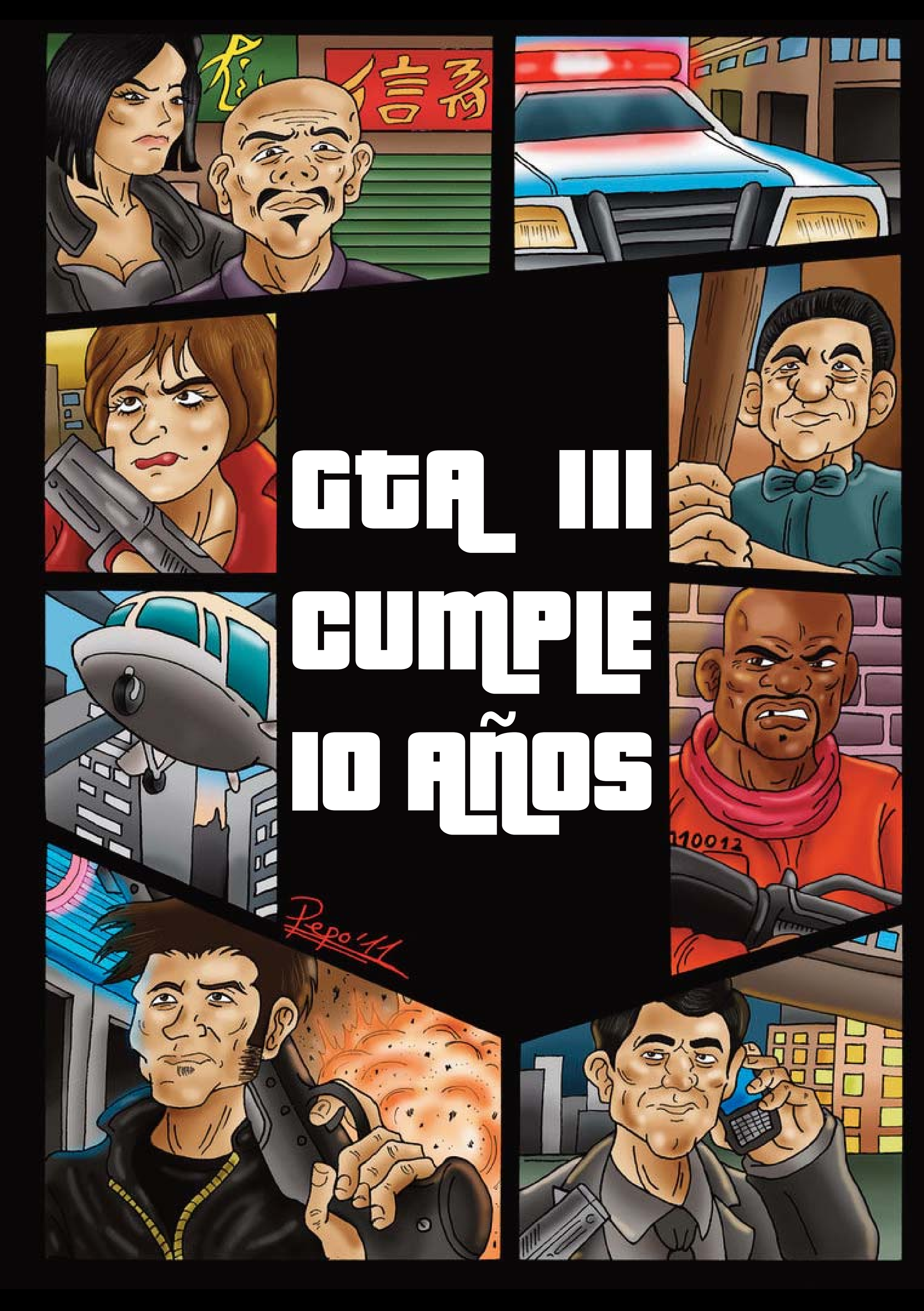
Y os preguntareis, ¿no ha habido nada destacable en esta Gamefest? Se ha podido disfrutar de los mejores jugadores de Fifa en el Stand correspondiente de EA, ha sido posible disfrutar de la comunidad de Super Street Fighter IV en el stand de Madcatz, se han realizado presentaciones jugables de Hitman Absolutions y Tomb Raider con la misma profesionalidad de la que hicieron gala en el E3, ha estado presente Xabi Alonso, personalidades importantes del sector del videojuego en España, por no olvidarnos de las grandes razones que presentaban las azafatas de las compañías para amenizar la estancia, así como del Striptease para mayores de 18 años en el stand de THQ, a disfrutar durante la presentación de Saint Row The Third, el cual puso al nombrado juego de THQ en boca de todos los asistentes.

A día de hoy la diferencia organizativa y de sentido existente entre GameFest y cualquier otra feria de renombre internacional es abismal e insubsanable

En conclusión, una feria que ha cumplido los objetivos de la organización, pero que ha presentado multitud de deficiencias que han impedido que los asistentes pudiésemos disfrutar de la misma todo lo que hubiésemos deseado. Con mas contenido y menos publicidad, en Games Tribune esperamos ansiosos la llegada de Gamefest 2012.

ROBERTO GARCÍA




GTA III
CUMPLE
10 AÑOS

Diez años desde que cambió todo

Corría el año 2001. Por aquel entonces RockStar ni siquiera era RockStar. DMA, creadora de dos de los juegos más violentos de todos los tiempos iba a enseñar al mundo como íbamos a jugar a partir de entonces

Muchos asistimos expectantes a un desarrollo, que si bien auguraba que algo muy grande se estaba gestando, nunca jamás podríamos imaginar que podría haber llegado a materializarse. En una época en la que acceder a información contrastada en nuestro país era una auténtica odisea, DMA se sacó de la manga un juego que lo cambió todo. Desde este momento el juego iba a dejar de ser precisamente eso, un juego, para tornarse una aventura de tintes macabros, épicos, devastadores y sobre todo, divertidísimos en un escenario que intentaba ser una burda de sí mismo tomando como referencia la Nueva York de principios de S.XXI. Llegábamos a Liberty City. Punto de partida de este viaje sin retorno.

No era el primer entorno totalmente abierto. Ni tampoco gozaba de un apartado técnico prodigioso (incluso ya en su lanzamiento, en los primeros meses de vida de PS2, su carga poligonal y tratado de texturas se mostraba bastante pobre). Pero sí que supo conjugar a su favor una serie de factores que sin lugar a dudas lo han consagrado como uno de los juegos más influyentes de todos los tiempos.

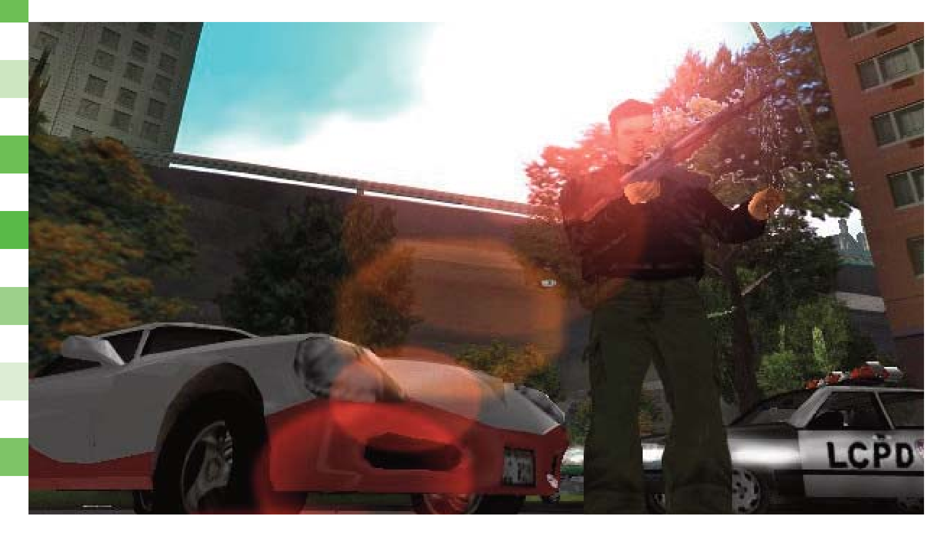
Una idea no tan nueva en una práctica revolucionaria

El concepto de ciudad abierta en la que poder hacer lo que se nos antojara no era revolucionario. De hecho incluso dentro de la propia serie ya contábamos con dos capítulos anteriores y dos expansiones ambientadas en el filo de la década de los 70 en Londres. E incluso dos años antes Suzuki y Sega ya nos dejaron pulular por una ciudad completamente en 3D en Shenmue.

Su mayor logro fue apostar por entornos abiertos manteniendo la esencia descerebrada de las dos entregas en perspectiva cenital. Las calles, los coches, las bandas, los tiroteos, las masacres... todo ya estaba visto antes. Pero ahora se nos presentaba “real”. Liberty City se convierte en



El poder hacer el cafre todo lo que quisiéramos era una de las mayores virtudes de GTA III. El límite lo marca nuestra imaginación



un ente vivo en el que la sensación de límites parece no estar presente.

Su propia temática

Otro de los grandes pilares de GTA III le granjeó no pocos problemas legales. Hace diez años la mentalidad “de los que no juegan” seguían viendo los videojuegos como algo que no podía desligarse de su genoma infantil. Los pocos juegos de temática adulta que se habían lanzado hasta entonces estaban más ligados a los survival horror que a apostar de forma descarada por la violencia. Y sí, no vamos a negarlo: GTA III es un juego extremadamente violento. Lo era entonces y lo es ahora. Irte con una prostituta al parque, tener un servicio y despúes matarla de un machetazo es algo que leído y sacado de contexto es algo desagradable y reprochable.

Pero GTA III no pretende nunca ser una representación de la realidad. Es una parodia constante. Una burda sorna en forma de broma de mal gusto de todo lo que de una manera u otra se nos pasa por la cabeza. El ejemplo anterior es un episodio que podemos hacer. De la misma manera que podemos abrasar a golpe de molotov a unos pobres transeúntes, eliminar con un RPG un coche patrulla o conducir un coche en dirección contraria a toda velocidad mientras atropellamos peatones. ¿Es esto divertido? Demonios, sí. Claro que lo es. Y hasta entonces no habíamos podido hacerlo. ¿Somos dementes por disfrutarlo? ¡No!. Eso sí, siempre que seamos personas medianamente equilibradas y sobre todo, mayores de edad.

Posibilidades infinitas

Aunque GTA III ya poseía una trama, no es ni mucho menos lo mejor del juego. Tanto es así, que Claude, el protagonista que en todo momento se presenta como un ente anónimo ni siquiera se menciona su nombre en todo el juego. La historia es una excusa. Un mero arco con el que ir descubriendo poco a poco Liberty City y todo lo que ella encierra. Claro que es obligado seguirla. Si no lo hacemos, no podremos desbloquear la siguiente isla. Pero siendo justos, las misiones no son su punto fuerte. En cambio sí que lo es todo lo que rodea a ella. Es dificil cuantificar en un porcentaje cuanto podemos hacer al margen de la historia, pero en tiempo, movernos por la ciudad lejos de los encargos obligados puede suponer perfectamente un 70% del tiempo invertido en el total del juego. Un dato bastante claro que lo importante en GTA III no era la historia.



Era disfrutar de las posibilidades.

Completando la historia principal nos encontramos con una cantidad muy importante de trabajos y misiones secundarias que hacer. En Liberty City podíamos por un momento abandonar el estigma de criminal y ejercer durante unas horas de médico conduciendo una ambulancia, de representante de la ley dando caza a criminales o simplemente como taxista llevando pasajeros de una punta a otra de la ciudad. Estos trabajos podían consistir por sí mismos como juegos propios. Las horas invertidas en cada uno de ellos eran bastante reseñables.

Mejor parados salen si atendemos a la particular personalidad de los personajes secundarios ajenos al protagonista. Llenos de clichés y exagerados hasta el absurdo. No faltarán el senador corrupto, la yakuza déspota, el mafioso siciliano, el afroamericano amante de los petardos, el ultranacionalista militar... todos representados de forma grotesca, y entendiendo lo grotesco como distorsión de la realidad.

El concepto de sandbox moderno quedó inagurado con el estreno de este título. A nuestros pies, una ciudad en la que hacer todo lo que nos plazca

Desarrollo en sandbox

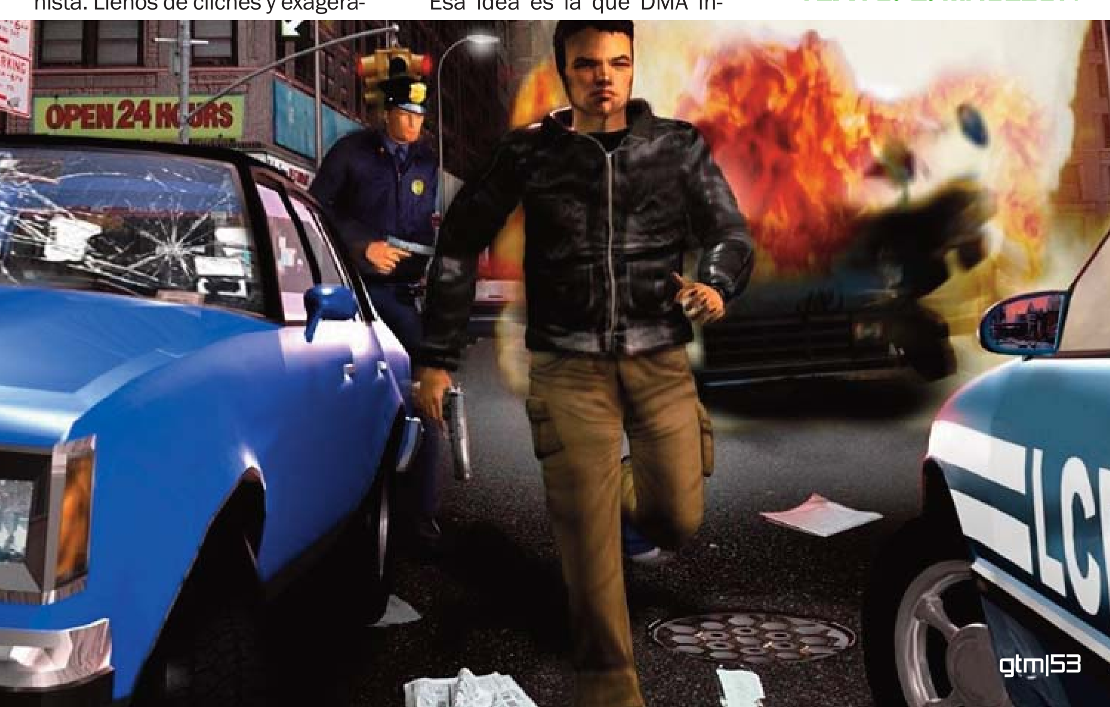
Hilando con la anterior, otro de los grandes aciertos de esta tercera entrega fue desarrollar y potenciar el concepto de la caja de arena. Para los neófitos, el concepto es muy simple. Haciendo un simil, una caja de arena que a a buen seguro hemos tenido casi todos de pequeños, contiene ciertos elementos que están ahí. Si los usas, bien. Y si no, no pasa nada.

Esa idea es la que DMA intentó llevar a cabo y lo que en cierta medida acabó por ser su mayor virtud a la hora de ofrecer algo diferente a lo hasta entonces visto en el mundo de las consolas. Teníamos una historia que seguir. Pero a su vez mil millones de posibilidades de hacer en una ciudad donde podíamos crear el caos allá donde quisiéramos y de las formas más enrevesadas que se nos ocurrieran. Los elementos estaban allí, y solo nuestra imaginación para poder llevarlas a cabo.

Gran parte de protagonismo lo tuvieron en este aspecto los vehículos. Muchos, variados, y sobre todo, cada uno con sus particularidades. Desde deportivos hipersensibles a la destrucción, hasta auténticos tastarros que difícilmente harían saltar a un radar.

Desde entonces no han sido pocos los clones que mal que bien, han intentado calcar la fórmula del éxito de GTA III.

TEXTO: G. MAULEÓN



Shenmue 3 ¿por qué no?



Dicen que lo que funciona mejor no tocarlo bajo el peligro de poder romperlo. La anunciada continuación de la saga Shenmue por parte de una revista especializada ha arrojado de nuevo más leña al fuego. Para unos es un rumor y para otros es lo que la industria esperaba. Detractores y defensores que, sin embargo, temen que finalmente se pierda la esencia



Dani Meralho
Redactor Games Tribune

Sin duda muchos esperamos la llegada de un nuevo **Shenmue** como agua de mayo. Lejos queda ya aquel año de 1999 cuando todos nos quedamos boquiabiertos al comprobar sus posibilidades en prensa. Un juego "abierto" donde el tiempo y las situaciones se sucedían con casi tanta veracidad como en la vida real. No abundaban los juegos en los que dependiendo de lo que tardáramos en realizar alguna misión se nos hiciera de noche en tiempo real. Donde levantarse y acostarse sería tan necesario como vigilar lo que hablásemos con otros personajes. La **Dreamcast** todavía no se imaginaba que sería fabricada tan sólo hasta dos años más tarde hasta su definitivo cese. Y Sega posiblemente ya lo sabía, aunque como a cualquier padre le resultara un drama desprenderse de su hijo.

Un **gran título** sin duda que se vio truncado por desgracia con el fenecer tan repentino de aquella consola adelantada a su tiempo, pero que había dejado un poso tan hondo que a día de hoy, todavía somos muchos los que seguimos disfrutando con él y con su secuela.

Pero la duda principal que existe ahora mismo no es si el rumor es o no verdadero. Ni siquiera existe preocupación alguna sobre el sistema que finalmente lo representará de llegar a puerto la idea. Lo realmente importante es si a estas alturas, sería una buena idea que **Sega** resucitase al clásico con todo lo que ello conlleva. Para bien o para mal.

De un tiempo a esta parte la compañía nipona ha estado reeditando sus viejas glorias adaptando muchas de ellas a los gustos del jugador actual. Algunas con mayor o menor fortuna y otras escandalosamente caras. Tal es el caso de las reediciones de Sonic en **Steam.**

Se teme lo peor, como suele normal en estos casos en base a la experiencia. Y aunque esto pueda ser una relación muy pesi-

La revolución de un género

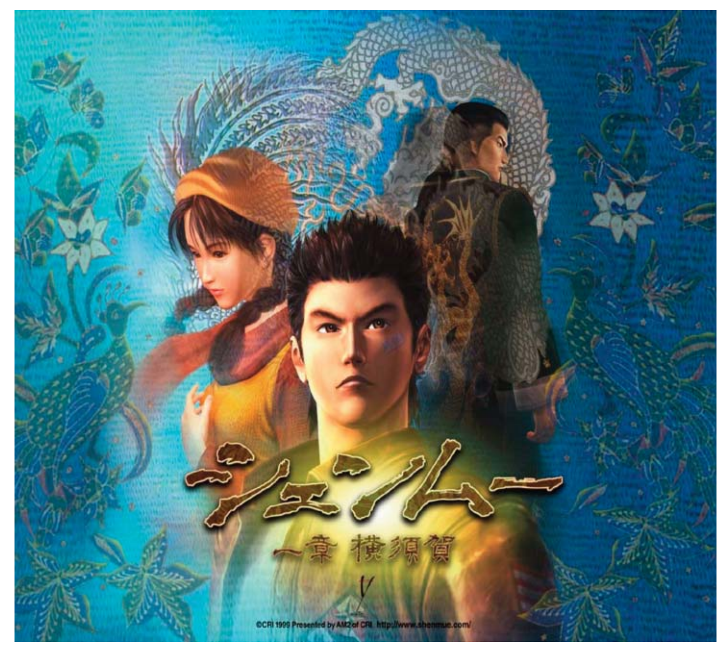
Hasta el momento no había nada parecido. Shenmue traía bajo la manga una serie de nuevas opciones que servirían como base a los juegos venideros:

Free Quest: con este sistema el jugador recorrería el entorno reaccionando del mismo modo que lo haríamos en la vida real

.QTE: los conocidos eventos que requerían de la rapidez del jugador para interactuar.

Free Battle: todo un Virtua Fighter del momento y en cierto modo muy similar.

View Mode: secuencias cinematográficas con el motor.



mista, lo cierto es que la historia del videojuego reciente está plagada de casos en los que --por dejadez o por falta de un buen planteamiento-- lo que antes era un juego tremendo se prostituye de tal modo que al final se convierte en un juego mediocre. Olvidable y que provoca que este tarde años (o quizás nunca) en volver a levantar la cabeza.

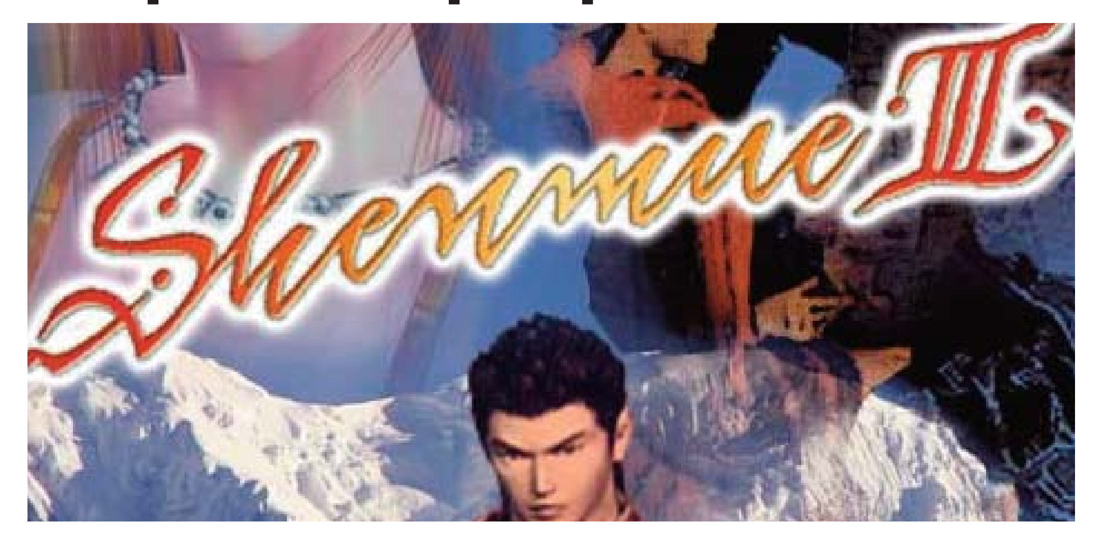
Hay mucho temor y para gran parte de la comunidad jugona me atrevería a decir terror. De ser cierto este rumor y llevarlo a cabo, podríamos encontrarnos ante el entierro definitivo de la saga. El ejemplo más claro lo tenemos en **Duke Nukem Forever**, el cual debe considerarse como el espejo donde el propio **Shenmue** podría reflejarse. Ambos títulos bailaron durante años en base al rumoreo creando una sobrada expectación.

Pero esto no tiene porque ser necesariamente así. Con la tecnología actual **Shenmue** estaría a un paso de convertirse en todo un “must have” para las generaciones modernas. Sólo hay que pensar en las infinitas posibilidades que un mundo abierto de tipo **Sandbox** aportaría al clásico. Está claro que la jugabilidad de antaño era tosca incluso para hace 10 años, pero todos sabemos que de lo que menos nos gustaba, esta será la primera en solventarse.

Imagino un mundo donde la jugabilidad y la interactividad con todo lo que nos rodea sea total. Si antes podíamos llamar por teléfono o visitar las máquinas recreativas, ¿quién sabe hasta qué punto puede llegar esta tercera parte? Conducir vehículos como lo haríamos en la realidad, conectarnos a internet y recibir mensajes en tiempo real del mismo modo que Niko Bellic lo hacía en **GTA IV**. Realizar combates callejeros mientras un nutrido grupo de espectadores hace cábalas sobre quién morderá antes el polvo. Todo a un click de nada. Vivir una realidad en un mundo virtual, donde lo más difícil para hacerlo sería el empeño de los programadores y la pericia de los jugadores.

¿Cómo sería un multijugador donde cada uno tuviera su propio hogar? donde el usuario pudiera visitar en **3D** los bares de moda y las discotecas del lugar. Apuntarse a largos paseos o ir a apostar al casino más próximo. Conocer a gente afín a sus gustos y entablar largas conversaciones mientras nos sentamos en un parque. Es de locos, pero sería una auténtica revolución. Ya existen las redes sociales, los foros y juegos parecidos, pero hacerlo mientras desmontas una trama, mientras ves las horas y los días pasar al tiempo que de algún modo te relacionas... como eso... no hay nada igual.

Simplemente por que no tiene sitio



Poder jugar a Shenmue fue una de las razones por las que hace 4 años decidí volver a hacerme con una Dreamcast. Incluso fui un afortunado al poder encontrar en la tienda de mi barrio una copia precintada del primero, esperando en pleno 2008 a que yo la comprara. Fue mi autoregalo de cumpleaños



Sergio Colina
Redactor Jefe Games Tribune

Y a pesar del tiempo pasado desde que la obra de Suzuki viera la luz, pude sentir más de un lustro después toda la magia que es capaz de transmitir. Un juego que no es un juego. Una obra inconclusa, imperecedera. Y en parte, mutilada y asesinada por no llegar nunca a cumplir las expectativas de los que mandan. Que como casi todo en esta vida, son los que ponen el dinero para que otros puedan cumplir sus sueños.

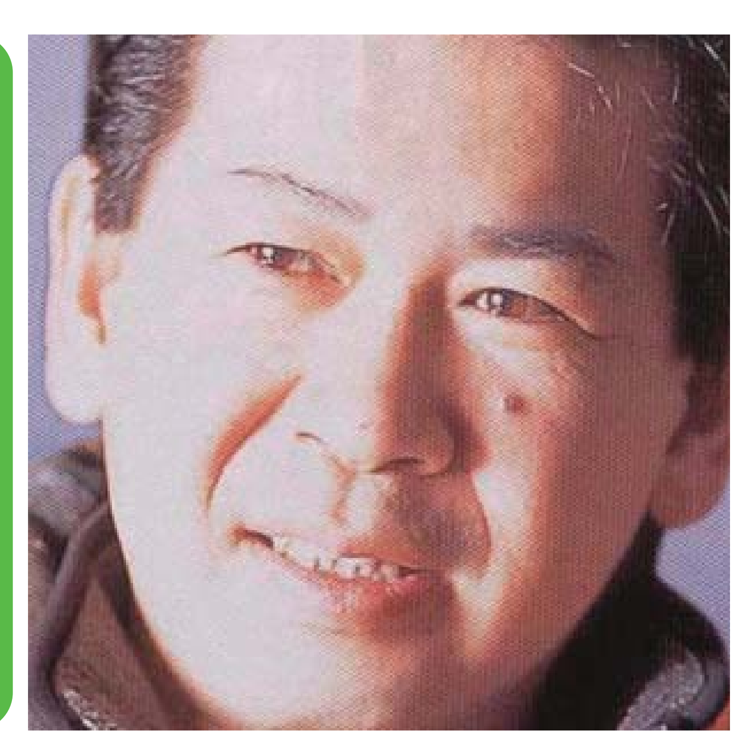
Hace unas semanas un anuncio afirmando que Sega estaba dispuesta a revivir una vieja licencia, volvió a revolver los foros de medio mundo. La pesquisa aún iba más allá: Esa licencia es Shenmue y su tercer capítulo llegaría a PS3. Y contrariamente a lo que esperaba, no sentí ninguna alegría. Más bien pánico.

Pocos videojuegos a los que yo he jugado han estado tan ligados a la particular personalidad de su creador. Y es aquí donde empieza mi alegato a no ver un Shenmue III en las calles. Suzuki a día de hoy no mantiene apenas relación con Sega. Está fuera. Después de haber ocupado durante muchos años una división secundaria dentro de una compañía cada vez más venida a menos. Malgastando su talento en el desarrollo de juegos destinados a unos salones recreativos que apenas recuerdan ya épocas más doradas. Shenmue sin Suzuki no puede ser Shenmue. Sería otra cosa.

La segunda barrera la veo en su propia viabilidad como proyecto capaz de justificar por sí mismo su propia existencia. La obra primigenia vio la luz en una máquina que apenas gozó de repercusión. Mucho nombre y mucha leyenda a sus espaldas, pero a la hora de la verdad no hay tanta gente que realmente haya jugado a Shenmue. Sus ventas globales superan por muy poco el millón de ejemplares. Y su segunda entrega, después de haber sido durante mucho tiempo el juego más caro de la historia (60 millones de presupuesto) apenas

Un rey sin reino

Yu Suzuki fue uno de los mayores genios de la industria de los videojuegos. Y una de las voces más autorizadas a la hora de hablar de este arte. Sin embargo nada de eso le valió tras el fracaso económico que supuso Shenmue II. Las pérdidas millonarias que acarreó a la compañía pronto lo señalaron como uno de los máximos responsables de la cruda realidad en la que estaba siendo sumida SEGA. En 2002 pasó a un segundo plano dentro de la compañía. E incluso desarrolló en solitario un juego dado el nulo apoyo que recibía por parte de ésta. Fue cancelado. Y desde septiembre vive desligado de SEGA.



logró vender 800.000 copias. Shenmue III requeriría una inversión que es muy dificil que sea recuperable. 3, 4, 5 millones de copias son capaces de vender licencias nuevas que encima aportan pluses como el multijugador. Si hace 8 años no vendimos un millón de copias, sería muy ingenuo pensar que hoy, mañana, o el año que viene, Shenmue III sea capaz de vender 4 millones. Ni siquiera son válidos los cuentos de la lechera. Demasiados castillos en el aire.

El tercer punto es el tiempo. Demasiado tiempo ha pasado desde que nos quedamos con ganas de saber cómo continua este cuento. Muchos de los que hace 8 años hubieran vendido a su madre por jugar a Shenmue III tan solo un año después del segundo, ya no están. Sus preferencias en el mejor de los casos, han cambiado. Y si no, las hipotecas, los trabajos y las obligaciones diarias han relegado el tiempo empleado en jugar en otras necesidades. Esa cuota importante de mercado se la trae al pairo que finalmente salga Shenmue III o no. Hace mucho que esa cuestión dejó de quitarles el sueño.

La cuarta, es Sega. Es muy complicado que Sega apueste definitivamente por un producto que una vez fue santo y seña de su marca y que de alguna manera calle las bocas de los que le señalan como “la sombra de lo que fue” y el “quiero y no puedo” que es hoy en día. Sega como desarrollador no tiene el peso, pero sobre todo, no tiene los medios capaces de afrontar una empresa de esta envergadura. De alguna manera su labor como distribuidores les lava la cara para no quedar retratados con los productos que ellos mismos hacen. Pero Platinum Games no es Sega.

Con todo esto particularmente me niego a vivir otra caida de un mito. Shenmue no se merece a sí mismo acabar su propia historia de cualquier manera. No vale un episodio descargable que ponga punto y final. No vale un reciclado de Yakuza para contentar las pocas voces que adía de hoy aún esperan su llegada. Para dejarlo morir de cualquier manera, es mejor no darle nunca la vida.

La historia ya ha demostrado que reverdecer laureles sin sentido, carece precisamente de eso mismo, de sentido. Y cuando leí la noticia no pude evitar el recordar cómo durante muchos años esperé ansioso la llegada de Duke Nukem Forever o como me ilusioné cuando se decidió hacer una nueva película de Indiana Jones. Después de lo visto, es muy difícil que jamás vuelva a comprar un Duke Nukem, y que de nuevo jamás vuelva a ir al cine a ver una del bueno de Indy. La vida sigue. Y es mejor guardar lo bueno que una vez nos dieron.

La historia ante todo



La tercera videoconsola de mesa de Nintendo y el primer gran juego de fútbol de PlayStation en manos de nuestro escriba sudamericano. El paso del tiempo. Los gustos. Aquello que está anclado en la memoria. La nostalgia. El ayer. El hoy

El mejor juego del mundo

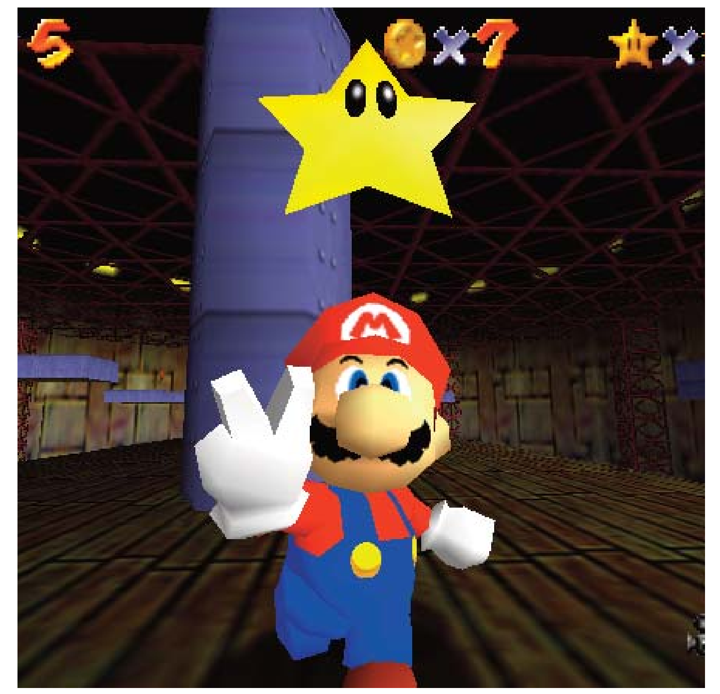
Alguien de mi trabajo me preguntaba sorprendido: "¿Cómo puede ser, Hernán, que a esta altura del partido te compres una Nintendo 64?". Y la verdad es que no lo puedo explicar ni racionalizar. Sí, casi a comienzos del apocalíptico 2012 me compré una consola del año 1996. Y bien que lo disfruto. Un domingo ocioso me levanté temprano con la idea –constante, por cierto- de revisar Mercado Libre –el Amazon latino- en busca de cacharros tecnológicos –oropeles, en mi caso- como VHS, discos de vinilo y consolas históricas. Venía de comprarme un clon norteamericano de la Nintendo 8 bits, ¡a $20 pesos, unos 5 dólares!, y estaba cebado por la adquisición. Ahí la vi: "Nintendo 64, nueva, con caja, manuales, un joystick y dos juegos: $300 pesos". Ay, no saben cuánto anhelaba una oportunidad así –no sólo porque costaba "pocos morlacos", sino por la posibilidad de encontrar una consola vintage enterísima-. Inmediatamente la compré. A la tarde ya la tenía en casa. Ninguno de los dos juegos que me tocaron me convencían demasiado: el NBA Courtside 2 featuring Kobe Bryant y el Mischief Makers (un juego de plataformas en la lógica del Yoshi's Story y, según tengo entendido, uno de los juegos underrated de la N64). No tardé nada en adquirir un joystick más –una consola de videojuegos no es tal sin dos joysticks; mi mujer, agradecida- y otro juego: Wayne Gretzky 3D Hockey (¿quién me manda a comprar un juego de hockey sobre hielo?, cuando lo único de hockey que vi en mi vida, fuera de broma, es Happy Gilmore con Adam Sandler; la escena del clásico de culto Clerks, de Kevin Smith, donde sus personajes juegan un partido en una terraza y el capítulo de Los Simpsons "Lice on Ice", donde Lisa y Bart se pelean por ser el mejor jugador de tal deporte). Lo cierto es que tengo la Nintendo 64 y soy feliz. Ahora sí, cuando me caiga la pasta, menudo desafío, me propuse conseguir joyas como el Diddy Kong Racing, Star Fox 64, Super Mario 64, Killer Instinct Gold, GoldenEye 007 y el que es, según muchos, el mejor juego de la historia y nunca pude probar: The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Ahora, por fin, podré comprobarlo. Para eso me la compré.

Te quiero, sos perfecto. No cambies jamás

Cada año, por estas épocas, emerge una dicotomía, una rivalidad tan religiosa como el fútbol.



Es que estamos hablando de su extensión (no) natural: el fútbol en ceros y unos, el fútbol en videojuegos. En materia de liderazgos, bien sabemos que, aquí, hay dos y sólo dos que lo comparten: el Pro Evolution Soccer, por un lado; y el FIFA, por el otro. Jugabilidad vs. Fidelidad. Diversión grupal vs. Onanismo solitario. Esquematismo histórico vs. Dinamismo avasallante. Al escribir esta nota vengo de probar un buen rato el flamante y siempre renovado FIFA, el 2012, para PlayStation 3. Sí, es prolijo, contiene una buena cantidad de teams (que no esté Independiente y sí Racing Club es no sólo una ofensa sino un despropósito a la moral futbolera), impecable perfección en los rostros, con el upgrade de las fotos en las fichas técnicas de cada jugador, varios modos de juego, notable modo online, etc. Pero a mi me va otra cosa, a mi me va el PES. Desde el Winning Eleven de PlayStation que me va el PES. El nivel de perfección que podría tornarse bien rústico en comparación con las mutaciones constantes de FIFA, se vuelve más bondad que impedimento. Por eso, y por muchas cosas más, no veo la hora de conseguir el PES 2012 y jugarme unas buenas partidas de Master League –permiso para la digresión de digresión: en esta edición se retiran Castolo, Minanda, Ximelez, Espimas, Ivarov, Valeny, Iouga, Zamenhof, Ceciu y Huylens, pasando a ser, de ahora en más, entrenadores- y soñar, también, con lo que el FIFA no pudo ni quiso darme: que el equipo de mis amores, el Club Atlético Independiente, esté incluido en el modo Copa Libertadores. Gracias, Konami. Siempre agradecido.



HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi

desarrolla: mode 7 games · **distribuidor:** mode 7 games · **género:** estrategia · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 8,99 €

Frozen Synapse

Realidad alternativa

El cuarto y más reciente Humble Pack de este año, nos recuerda que para pesar de los más grandes de la industria del videojuego, lo indie golpea cada vez con más fuerza y mayor calidad

Y es que el título **indie** de este mes, aunque diste mucho en ser desde el punto de vista técnico un juego puntero, sí trae bajo el brazo una serie de características que lo hacen merecedor de este rincón.

En primer lugar y empezando de algún modo la casa por el tejado, y puesto que es lo que poderosamente nos llamó la atención nada más ejecutar el juego, fue su **buena banda sonora**. No nos encontraremos aquí con genuinos y exultantes temas orquestales. Tampoco seremos partícipes de pegadizas composiciones dignas de la más populares emisoras de radio. Simplemente disfrutaremos de una gran cantidad de pistas a ritmo de música electrónica muy bien hecha y muy acorde con la atmósfera que se pretende recrear. De hecho esta incluso se vende por separado en la web oficial del juego. Lo cual ya dice algo.

Pero como no sólo de orejas vive el hombre, los desarrolladores han creado un título que, si bien al principio tacharemos de tener **gráficos** muy simplones, al final nos rendiremos ante su excelente **minimalismo**. Sencillez esta por otra parte, que en vez de restar, suma calidad rezumada por los cuatro costados.

En la era del **DirectX 11** esto podría ser un impedimento, pero --lejos de aterrarnos-- son sus escasos colores con predominación del azul sobre el resto lo que aporta una calma relajada a la vista a través de unaperspectiva cenital. Es muy gratificante y junto con la mencionada soundtrack, hará evadirnos de un modo muy

Frozen Synapse goza de una excelente banda sonora a ritmo de música electrónica. Ésta se vende por separado en su web oficial



desestresante pese a que tengamos que estar atentos a los movimientos de los enemigos.

Sin duda este juego es una apuesta nueva con la que amenizar las tardes más aburridas. Con una bien integrada y evolucionada **Inteligencia Artificial**, todo en FS supondrá un reto para los sentidos. Hay múltiples e infinitas posibilidades con las que llevar la acción a buen término.

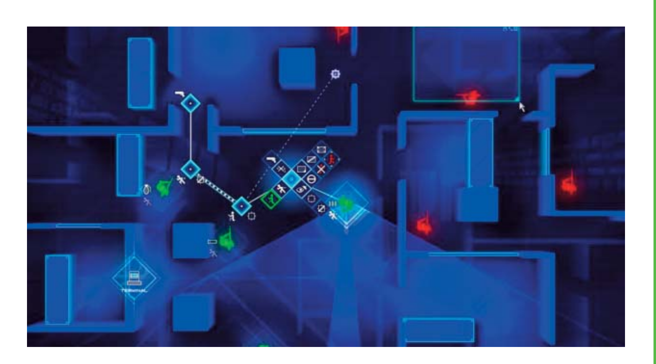
La interfaz al igual que el resto del juego es extremadamente simple. No hay grandes pretensiones salvo un generador de misiones y una especie de campaña. Los modos de juego se van alternando mientras el verdadero fuerte del juego es el magnífico y adictivo **multijugador**.

La partida estará dividida por varios equipos coloreados. No hay botiquines ni un mapeado al uso. Sólo nuestro intelecto y los diferentes especialistas armados bajo las órdenes que le comandemos. Cualquier movimiento puede resultar el último y es ahí donde radica su dificultad y la alta dosis de estrategia de la que hace gala, puesto que --mediante turnos-- tendremos que ir ubicando a nuestros hombres a través de paredes y pasillos con el fin de cubrirse e ir eliminando poco a poco al equipo contrario.

Aunque tendremos un pequeño tutorial para hacernos con todo el proceso, el juego en sí es bastante complicado hasta que uno se hace por completo con su manejo. Sufriremos en innumerables ocasiones cuando por un descuido, nuestro equipo acabe bañando el suelo con su propia sangre y nos preguntemos cómo ha sucedido todo.

Todas las acciones son llevadas a cabo con el botón derecho del ratón, activándose un menú contextual desde el que podremos dirigir todos los movimientos, timing e intenciones de los personajes virtuales.

Volviendo al multijugador, el juego nos brinda la posibilidad --extraña la verdad-- de realizar turnos y aguardar nuestro próximo movimiento aunque no estemos delante del ordenador. Se nos avisará con un correo electrónico de los avances del equipo contrario, lo cual nos da la posibilidad de practicar multitudinarias partidas de la forma más cómoda posible.



Conclusiones:

Frozen Synapse supone un soplo de aire fresco. Es cierto que el fenómeno indie está comenzando a saturarse, pero este juego resulta diferente tanto a nivel técnico como en su planteamiento. Muy recomendable si lo que quieres es abstraerte durante un buen rato

Por qué debes jugarlo:

Los piques entre amigos están a la orden del día. El dicho de "una más y me voy" se hace patente con este título. No lo decimos nosotros, también lo dice Metacritic con una nota de un 85/100 o Eurogamer con un 9 de 10

Positivo:

- Adictivo
- Bastantes modos de juego
- Un buen multijugador
- Buena banda sonora
- Diferente
-Agradable a la vista

Negativo:

- Tecnicamente no es puntero
- Puede resultar muy difícil en las primeras partidas

TEXTO: Dani Meralho



Bésame, soy Ne(r)d

por Adrián Suárez [Mugen]
@Nuevebits









Ne(r)d por Adrián Suárez (Mugen)
www.nuevebits.com

Mezcla y más

Todo tiene un poco de todo

Este mes se presena calentito, anunciando el maravilloso final de año en el que las compañías suelen soltar toda su artillería. Yo, personalmente, he comenzado el mes jugando a Rage y a Dead Island, para luego meterle caña al Dark Souls. El jugar a los dos primeros me hizo reflexionar y de ahí salió la tira cómica que tenéis a vuestra izquierda: el concepto de "mezcla".

Dentro de un porrón de años, se hablará de esta generación y, chorradas gestuales aparte, se asociará el 2010-2011 con el años de la compartición de géneros en un mismo disco. Dead Island es RPG, shooter, terror y hasta beat em up si me apuras, Rage es conducción, también RPG, shooter... Y no digo que esto sea ni positivo ni negativo, pero sí que en mi cabeza se producen curiosas disfunciones, como buscar en Rage el árbol de habilidades. Tiene fundamentos de RPG que recuerdan mucho a Fallout ¡Tiene que tener árbol de habilidades y puntos de experiencia! ¿Verdad? pues no; y que me haya chocado que nos los tuviera me ha confundido, obligándome a salir de una rutina que ya tenía muy machacada en mi cabeza: misiones+experiencia+misiones ¿Por qué este mínimo cambio me ha dejado tonto? La respuesta es sencilla, porque se nota la carencia de aportación, se retira la experiencia en Rage y ¿qué se aporta? vale, sí... un poco de Mario Kart.

Siempre he entendido la mezcla de géneros, como un trabajo de experimentación en el que se intentaba conseguir un género nuevo tomando cositas de aquí y de allá; dame un poco de leveleo, algo de disparo, otro tanto de eso de allá... pero la cosa se ha detenido y necesita nuevos derroteros. En Dead Island la mezcla entre zombies y la obtención de puntos de ex-

periencia acabando con ellos genera una dinámica curiosa: el que seas tú el que se tira de cabeza a los zombies para poder levelear ¿Quién es el auténtico zombie entonces? En lugar de "cerebros, bien" (habitual eslogan zombieriel) es el humano protagonista el que clamará "exp points, bien", una nueva disfunción; divertida, todo sea dicho, pero disfunción.

Quizás toda esta mezcla no sea realmente la búsqueda de algo nuevo en demasiadas ocasiones, sino la adición de elementos al azar, a ver qué tal queda la cosa. A Rage (en mi opinión) le sobra mucho la exploración, entonces ¿Por qué se la hemos metido? ¿Porque mola el yermo?

La mezcla, cuando se hace sin una planificación puede acabar generando disfuncionalidades que te estropean la experiencia ¿A qué estoy jugando?

A veces el meter cosas en videojuegos que no tiene sentido, sólo por contentar al supuesto target del producto, produce estas situaciones raras "¿A qué estoy jugando en realidad? ¿Qué es lo que debo valorar del título que tengo entre manos?"

Pero sé en lo que estáis pensando, en el tipo de juegos que más os traen de cabeza, aquellos que no sabríais decir si los odiáis por su rareza u os encantan... esos que os hacen preguntaros "¿Cómo pueden pelear estas tías con esas tetas tan gordas?" Una locura mucho más clara que el intento de exploración en un shooter lineal, al menos en los de lucha con tetonas, el intrépido jugador suele olvidar la pregunta ante el hipnótico y peculiar movimiento de las pechugas... Si Newton levantara la cabeza....

Lo qué hemos conseguido (bueno) mezclando

Bordenlands



Borderlands ha tocado el corazón de muchos como el abanderado en consolas de "en cooperativo, es mejor", el más famoso de los sleepers del que todo el mundo habla maravillas. Roleo, muchas armas, shooters, árbol de habilidades y mucha, mucha diversión. Una muy buena mezcla que ya anuncia su segunda parte y que pinta maravillosamente. Esperemos que nivelen mejor las clases, porque el malditoaguilucho del cazador era una locura. Yo jugaba con la sirena... mala idea.

Dark Souls



Elementos de terror, de rol y de acción. Lo demás, pura personalidad cruel para dejar al jugador desesperado. Enemigos durísimos con una IA interesantísima, niveles muy bien diseñados y morir, morir, morir.

Dark Souls es la respuesta a ¿qué podemos añadir para que el juego sea la caña una vez hemos combinado cuatro o cinco génereos? pues las ganas de hacer algo nuevo y muy satisfactorio. Ahora además tiene el factor "viaje", sin mapas. Genial.

Bioshock



La manera de contar la historia como lo hace Bioshock ya está vista, pero la combinación de shooter, terror y una subida de experiencia basada en las armas y habilidades le confieren al juego unas estupendas mecánicas de supervivencia y cálculo de posibildades para machacar a los rivales más duros... Y cuando la fórmula estaba acabada nos vamos a los cielos con un Infinite que sabe dulce como la miel y donde se unen unas dinámicas de montaña rusa curiosas.

Ninjas con sabor a Goku y Harry Potter

Como toda serie japonesa, Naruto ha empezado enfrascando al lector en una aventura de exploración y descubrimiento para acabar presentando a un protagonista overpowered, de pelo rubio, con un enemigo/amigo acérrimo y lanzando bolas de poder por las manos. Ya que hablamos de mezcla, hablemos de cómo Naruto empezó como Harry y acabó como Goku

¿Quién no conoce a Naruto? El atolondrado personaje que encierra a un zorro de nueve colas tamaño Windsor en su interior (para que luego digan que .Zip comprime) que resulta que era una suerte de demonio que luego le da poderes al chaval para patear cualquier culo ninja que se le ponga por delante, ha enamorado el público y se ha transformado en el último superhit del momento (con perdón de One Piece); pero ya que este "Bésame, soy Ne(r)d" está dedicado a la mezcla, me ha apetecido hablar del rubio de Konoha y de su estructura formal, tan repetida en tantos manga.

Naruto comienza sus andanzas en una escuela ninja, con una marca en su cuerpo que lo señala como alguien especial y con la sombra de un enemigo muy unido a las serpientes acechando desde el primer momento... La primera etapa (y mejor) siempre la he considerado como el mejor y más inteligente producto derivado de la ola Harry Potter (Sí, lo sé, todos pensáis que molas más las Witch, pero eso no tiene cómic...espero). Esta etapa tiene la virtud de que a nadie de la villa oculta de la hoja,



AVISO: Este artículo habla de las técnicas realizadas hasta el capítulo último de la edición japonesa, no hay "mayor spoilers", pero sí ciertos datos.

se le ocurre saltar volando por los aires y lanzar un hadoken.

En mi opinión, hay dos formas de resolver un combate en un manga: como lo hace Naruto en su primera parte, empleando técnicas creativas, siendo inteligentes y superándose o como lo hace en su segunda ¡¡RASENGAN SHURIKEN ENORME!! Es decir, superkamehameha. Cuando esto comienza a suceder en un manga, éste da síntomas de perder su identidad primera para acabar fijándose demasiado en la serie Z de Dragon Ball. Más pistas: se pierde la escala entre los proagonistas, antes sus fuerzas estaban niveladas, ahora hay demasiados Yamshas y "Tenshinhanes" (hablo, por cierto, de cómo va la serie en Japón) y se presenta un único personaje al que sólo se le puede vencer, sí, leveleando. ¿Qué ha sido de Shikamaru y sus trampas, capaces de derrotar a un enemigo inmortal? (spoiler velado).

Naruto es un gran manga, original y con muchos matices pero le ha sucedido como a muchos: cuando la gente empieza a volar ,y a lanzar rayos por las manos la cosa degenera, dando la serie pistas de cansancio. Yo sigo con la serie pero me da lástima que Sasuke sólo haga Susanoo, que Kakashi sólo ejecute Chidoris y Naruto sólo, sólo, se ponga en modo "Superguerrero" y se líe a Rasengan... Sólo faltará que alguien arroje desde los cielos algo parecido a la fuerza universal de nuestro querido Kakarot...

TEXTO: A. SUÁREZ

Cayendo en rayos y vuelos

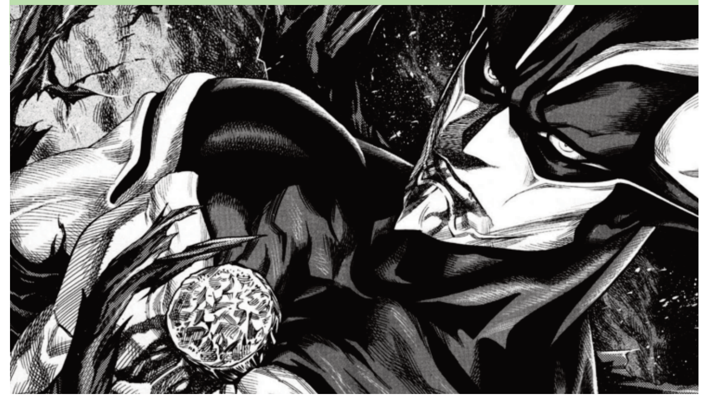
cuando la cosa se vuelve rara



No sólo Naruto ha sucumbido a los encantos facilones de marcar el ritmo de un combate con rayos de colores. Mangas como Video Girl Ai tampoco pudieron evitar, en sus páginas finales, poner brillar a sus protagonistas. Por eso es encomiable que obras como One Piece se aferren tanto al espíritu primero de la serie blanca de Son Goku (me refiero tanto a la obra de Toriyama porque todos los autores japos, al final, acaban declarándose inspirados por el autor y su trabajo) vale que las técnicas tipo "Golpe de Kaito" siempre van a estar ahí (son necesarias para poner varias skins en el videojuego correspondiente) pero esto es como Matrix: si los protas comienzan a volar, la cosa se vuelve pocha (a no ser que sea Angry Birds)

Pero se puede solucionar bien esta desproporción de poderes, en Gantz (obra que tratamos en ocasiones anteriores) los problemas y las habilidades de los personajes van siempre a más, y a más, y a más, pero el autor ya se ha apurado a informar al lecto que el asunto va de eso, de una locura sin fin donde nada es lo que parece y todo cada vez se va a volver más peligroso y desbordante.

Ahí está la clave de todo: en informar de lo que se va a enseñar desde el momento cero, que si no, luego pasa con el Zetman de Katura, que cambia tanto de hilo argumental que uno no sabe muy bien lo que tiene entre manos.



No Solo Juegos

30 Rock

Humor en estado puro



30 Rock, más conocida como Rockefeller Plaza en España, es una sitcom estadounidense que narra la vida de una guionista de la NBC, Liz Lemon (Tina Fey) y la de todos sus compañeros.

La llegada de un nuevo ejecutivo a la empresa, Jack Donaghy (Alec Baldwin) irritará a la guionista y a su equipo con la llegada de cambios en el programa que escriben. Las tramas suelen girar entorno a los problemas que van surgiendo en la realización del programa, los actores y guionistas.

Resulta importante la curiosa relación entre Jack y Liz que da lugar, junto con los excéntricos actores y guionistas, a situaciones absurdas.

30 Rock ha recibido multitud de premios Emmy , Globos de Oro, Peabody... Tanto a la serie en sí como a sus actores, especialmente Fey y Baldwin. Sin embargo, su impacto en audiencias no ha sido tan espectacular a pesar de ser, para muchos, una de las mejores comedias en la actualidad.

En España la serie ha sido a menudo maltratada (y, seamos sinceros, tiene un humor absurdo que difícilmente puede triunfar en nuestro país) pero existe doblaje hasta la tercera temporada.

La serie sigue actualmente activa, y su sexta temporada empezará muy pronto.Parece que tocará tirar de la versión original con subtítulos, otra vez...

Millenium

Trilogía póstuma de Larsson

Quizás, después de la exposición mediática que tuvo la trilogía después de su adaptación a la gran pantalla, es un poco tarde para recomendarla.No obstante, a aquellos que se quedaron en ver alguna película, me gustaría decir que no les hacen justicia a los libros. Son adaptaciones bastante flojas, la verdad.

Millenium es una trilogía policiaca escrita por Stieg Larsson y publicada tras su muerte. Los libros pronto se convirtieron en bestsellers.

El argumento del primero (Los hombres que no amaban a las mujeres) comienza cuando Mike Blomkvist es sentenciado por difamación de un importante empresario, Wennerström.

Blomkvist se aleja de la revista de la que es director: Millenium. Vanger, otro importante empresario, se aprovecha de la situación y le propone que escriba un libro sobre su imperio y investigue la desaparición de su sobrina. A cambio, le proporcionaría información sobre Wennerström.

Porque los frikis también nos cultivamos, te recomendamos un libro, una serie y un disco

Blomkvist descubrirá, junto con Lisbeth Salander, un oscuro pasado de la familia Vanger y la verdad de la extraña muerte de la sobrina.

La crítica social es un tema recurrente en la obra. Se critica los abusos de poder, contra la violencia que sufren las mujeres, etc. No en balde, el autor era un periodista crítico como su personaje protagonista, Blomkvist.

Algunas veces, el autor cae en enumeraciones intrascendentes que pueden llegar a cansar (como describir todo el mobiliario comprado en el IKEA de Lisbeth).

En definitiva, una trilogía muy recomendable, de lectura fácil y amena que gustará a los amantes de la novela negra.

The King of Limbs

Nuevo disco de Radiohead



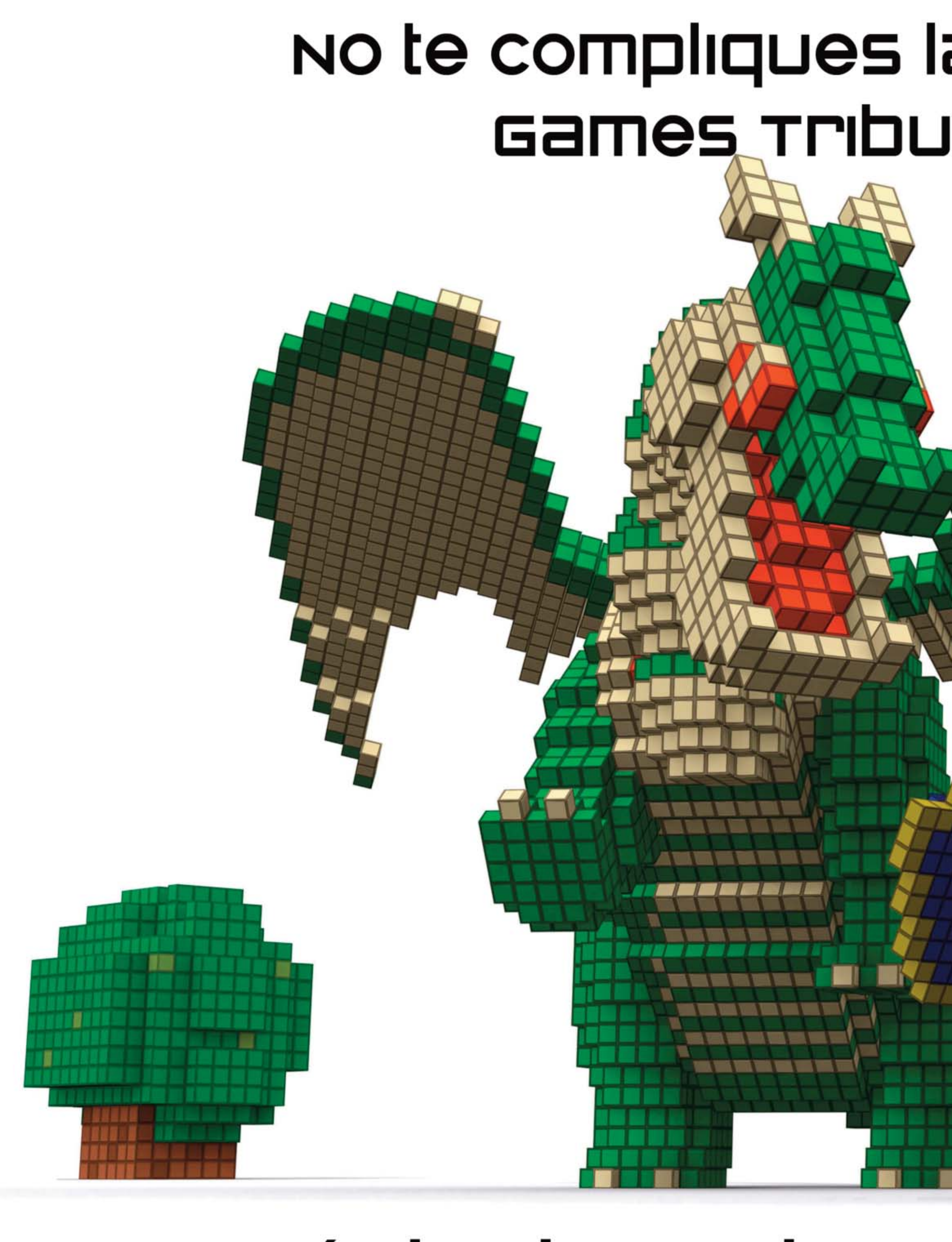
En febrero de este año, se publicó el último disco de Radiohead : The King of Limbs. Como todos los del grupo británico, es de digestión bastante lenta y requiere de varias escuchas para pillarle el “punto”. Quizás no es de los mejores discos del grupo, ni el más sorprendente, pero desde luego es Radiohead en estado puro.

El álbum es bastante corto - no llega a los 40 minutos y ha causado reacciones opuestas entre los fans del grupo. El listón que dejó In Rainbows era demasiado alto, pero creo que el disco no defrauda para nada, con buenas canciones como Little by Little o Lotus Flower.

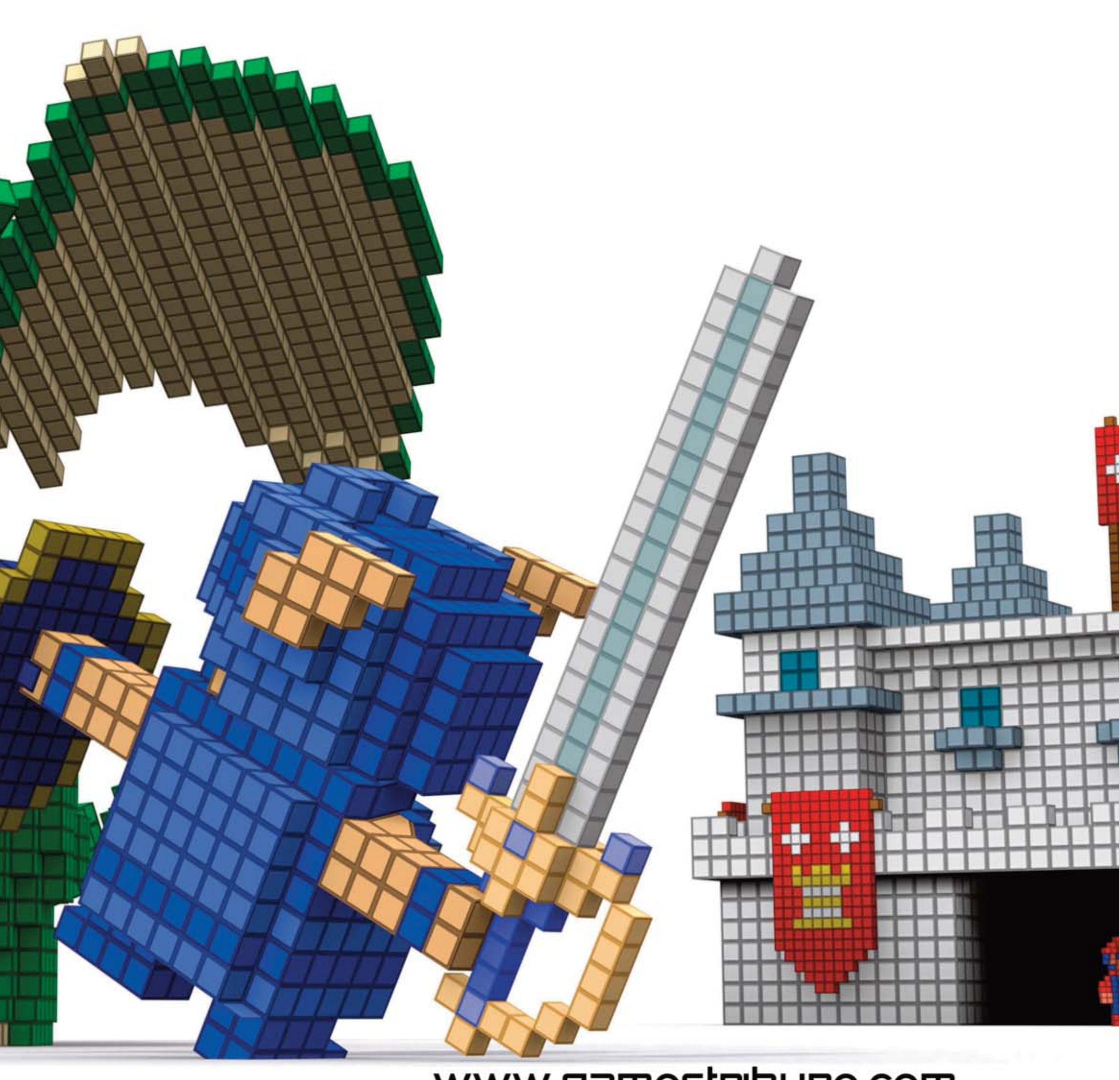
Curioso, también, el videoclip de esta última canción donde se puede ver al vocalista, Thom Yorke, realizando algo parecido a un baile totalmente esperpéntico y que se convirtió en todo un meme de Internet dando lugar a multitud de parodias. En definitiva, un álbum no muy ligero, para digerir lentamente.

Tampoco es el mejor para empezar a escuchar a esta banda, porque sin escuchas de canciones anteriores, seguramente “The King of Limbs” resultará bastante incomprendido.

Se echa de menos alguna canción con algo más de participación de la guitarra, que queda en un segundo plano en todas las canciones.


no te compliques la
Games Tribu

a vida para leer tu
ne magazine



www.gamestribune.com

es en nuestra web!





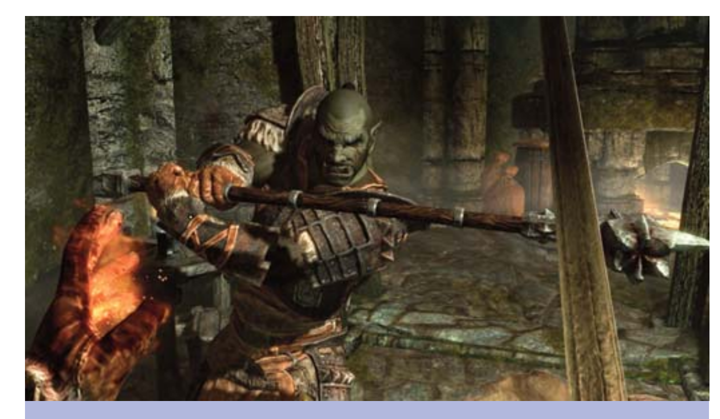
The Elder Scrolls V: Skyrim

Lo probamos. Y te lo contamos

Morrowind fue una experiencia superlativa. Oblivion la consagración de ver como el RPG occidental cambiaba la forma de ver el rol. Y Skyrim, un anhelo capaz de recrear en mi imaginación mil y una situaciones que aún están por vivir

Rumbo a Bethesda UK uno no puede evitar embriagarse de todo lo que allí puede acontecer. Recelos de no ver mancillada una de las sagas que te han marcado como jugador. Ilusión por ser uno de los pocos privilegiados que van a poder probarlo a un mes de su salida. Emociones que martillean tu cabeza durante el largo trayecto desde el aeropuerto hasta Golden Square.

Las 16.00 en las islas de Su Graciosa Majestad era la hora marcada para este viaje a Tamriel. Las gélidas tierras al norte del reino que en esta ocasión van

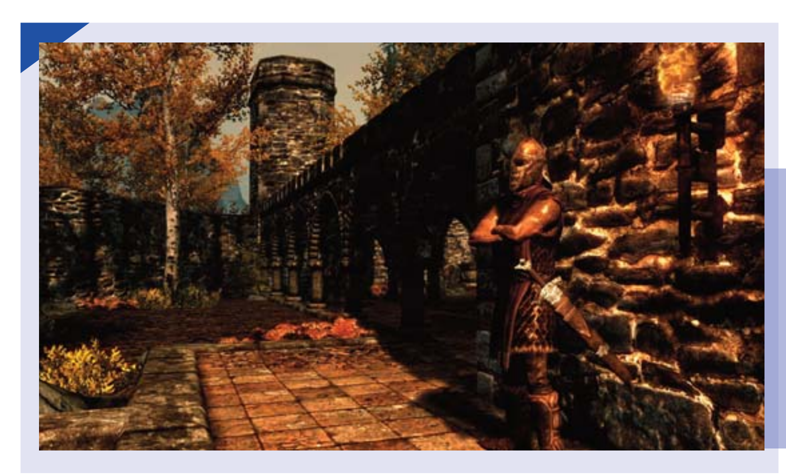


La acertada decisión de ofrecer varias posibilidades a la hora de armarnos repercute en una profundidad de combate nunca vista en la saga

a convertirse en el escenario de un juego que sobre el papel lo tiene todo para convertirse en una de las mayores apuestas ya no solo de este año, sino de toda la generación. Ahora bien, durante tres horas lo íbamos a comprobar.

El celo con el que Bethesda ha cuidado su producto es sintomático. No pudimos ver la intro del juego, y por petición expresa, estamos obligados a no contar absolutamente nada de lo que concierne a su intrahistoria y a la campaña principal. La beta que se puso a nuestra disposición omitía los primeros 40 minutos de la historia. No se reveló ningún dato en este sentido. Quieren que sea el propio jugador quien experimente las sensaciones de probar por sí mismo por primera vez el juego.

Frente a frente con esta bestia de la naturaleza, era el momento de intentar saber cuáles son sus límites. Cuanto de lo que se nos ha dicho es verdad. Cuál es la magnificencia de un juego llamado a escribir ríos de tinta sobre él. Un reto desproporcionado para tan poquísimo tiempo. Entramos sobre aviso. Al tener acceso a un código en cierta manera mutilado, el editor con el que



El motor del juego esta vez se muestra robusto y sólido. Nada que ver con los tirones que sufrimos en Oblivion. Se ha depurado mucho

nos encontramos no va ser el que va a estar presente en la versión final. Este hecho deja intuir que el tradicional tutorial/forja de atributos se va a mantener de una manera u otra, y que realmente corresponden a esos 40 minutos cercenados. Directamente entramos en la elección de nuestra raza, cada una con sus virtudes y defectos, pero que en niveles más abajos, apenas muestran grandes desequilibrios entre unas y otras. Será en su desarrollo donde nos daremos cuenta en la importancia de elegir un personaje que se adapte a nuestro modo de desenvolvernos en Skyrim.

Una húmeda cueva, desde la que podemos ver a través de una reja el brillo de la luna en el crepúsculo conforma nuestros primeros pasos en el juego. El frío se siente en nuestro aliento. La soledad y el miedo del que indefenso se debe enfrentar al mundo. Una voz a nuestra espalda ya nos advierte de los peligros: "Revisad vuestro inventario, o moriréis muy pronto". La osadía del jugador experimentado me llevó a enfrentarme a mano desnuda frente a un lobo, mi primer enemigo. Dos zarpazos y pude observar como mi personaje yacía inerte en el suelo. Esta es la primera conclusión que se puede sacar: No va a ser un paso de niños. Incluso en los niveles más bajos de dificultad, vamos a padecer situaciones realmente peliagudas.

Escarmentados, un rápido acceso a nuestra bolsa de viaje me permitió observar como se había puesto a nuestra disposición diferentes tipos de armaduras y armas. Estas últimas, tanto a una mano como a dos, nos invitan a probar el tan comentado nuevo sistema de combate. Armado con un escudo de hierro en la izquierda y una espada en la

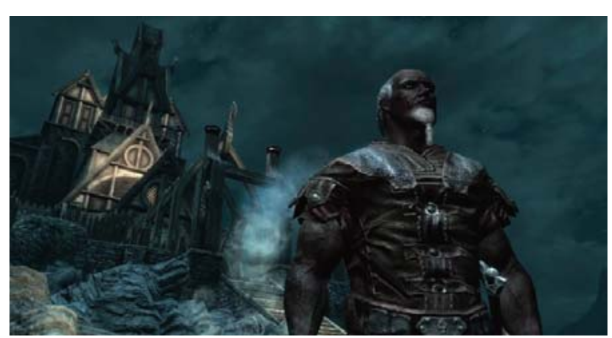
Una saga con casi dos décadas de vida

El primer The Elder Scrolls fue lanzado allá por 1994. Arena, sobrenombre con el que se dió a conocer esta ya histórica franquicia fue la primera baldosa en su glorioso camino. 2 años más tarde llegaría Daggerfall. Un ambicioso proyecto que por ejemplo, nos permitía interactuar con más de medio millón de personajes. Una brutalidad incluso para ahora.

Fue en 2002 y ya con Morrowind cuando la serie comenzó a convertirse en un objeto de culto. Su complejidad en la trama y su grandísima capacidad de inmersión enamoró a millones de jugadores a lo largo y ancho del mundo. Oblivion, en 2006, supuso su consagración como una de las franquicias más importantes en términos de rol.

El tratamiento de los exteriores sobrecoge. Tanto por su variedad como por su calidad





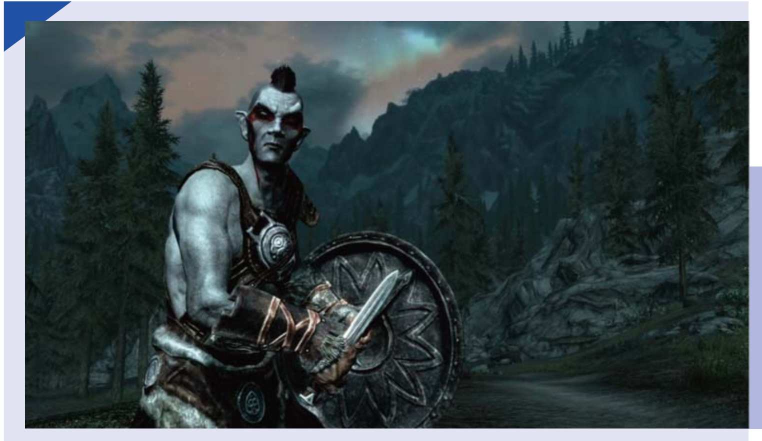
El nivel de recreación de los entornos en los que nos movemos resulta sorprendente. El efecto de la niebla esta muy conseguido

derecha, probamos nuestro segundo intento en este despiadado mundo.

Muchas novedades se agolpan ante las múltiples posibilidades que ofrece. Además, esta vez sí, el juego nos ofrece la posibilidad de jugar en tercera persona. Un cambio del que muchos se alegrarán, y otros tantos, del que ya casi conformamos legión, aplaudimos. Bajo esta perspectiva el combate deja de ser una tortura como lo fue en entregas anteriores. Pero a su vez deja claro que es un sistema por pulir. La detección de golpes no es tan satisfactoria como podríamos esperar. Y más veces de las que nos gustaría, el combate termina en un golpe letal que resulta extrañamente demasiado efectivo. Una sensación extraña, puesto que la manifiesta elevación de la dificultad, se ve truncada por la gran importancia del azar a la hora de asestar un golpe definitivo con el que acabar con nuestro rival.

Pero no solo podemos equiparnos con armas y escudos. También podemos llevar en cada mano un conjuro, o un arma y conjuro, para combinarlos de las formas más letales que se nos ocurran. Aunque también existen hechizos curativos, estos en cambio se posicionan en un segundo plano gracias a la decisión por parte de los desarrolladores de incluir regeneración permanente, tanto de vitalidad como de estamina (barra con la cual ejecutaremos los ataques físicos) y el maná (otra, con la que lanzaremos los hechizos). Otro de los puntos que no llega a cuajar son las extrañas animaciones de los personajes y enemigos. Estas se tornan sumamente irreales una vez muertos. Heredan el efecto de "peso papel" de sus antecesores.

Una de las mayores cuestiones que vuelan sobre el juego es su extensión. Sobre el terreno da



Las tradicionales razas que pueblan el mundo, y ya presentes en entregas anteriores vuelven a estar disponibles en Skyrim

la sensación que en tamaño, este es sensiblemente más pequeño que el de Oblivion (y bastante más pequeño que los vistos en FallOut, tanto en el 3 como en New Vegas). Sin embargo lo abrupto del terreno eleva considerablemente el tiempo a invertir a la hora de desplazarnos. Apenas vamos a encontrar zonas amplias y despejadas. Lo normal será movernos entre estrechas gargantas, empinados desfiladeros o enrevesados caminos. No es fácil moverse por el mundo.

Skyrim lo tiene todo para ser el próximo referente en RPG occidental. Calidad en cantidades industriales

En cuanto a su duración, 30 son las horas que el Jefe de Desarrollo nos indicó que serían necesarias para acabar con la campaña principal. Y que de nuevo serían necesarias 300 para acabar con todas las secundarias que hay disponibles. Misiones desde las que aseguran va a primar la variedad. Estas fueron mi objetivo a la hora de afrontar este hand on.

Tras nuestra salida al mundo, no tardamos mucho tiempo en llegar al primer poblado de la entidad. Desconozco si en estas remotas tierras los asentamientos de este calibre van a ser la tónica general del juego. Pero sorprende la escasa cantidad de NPC con los que podemos interactuar. Apenas una decena que poco a poco nos van encargando las primeras misiones a ejecutar. Un pequeño lío de faldas es la primera que elijo.

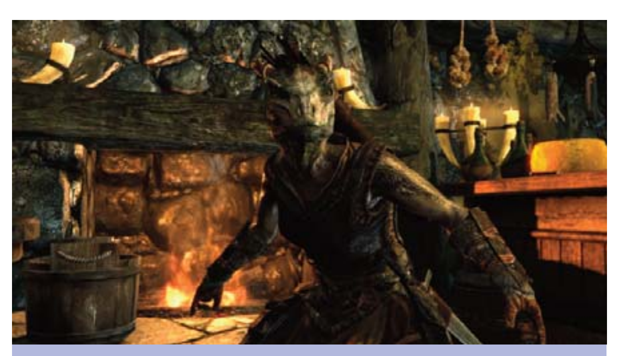
Otra de las novedades que se hacen patentes en esta nueva entrega es la nueva forma de afrontar las conversaciones. Ahora no las veremos en primera persona, sino desde una cámara situada a unos tres metros de altura. Así mismo sorprende la cantidad de opciones que ofrecen. La gran mayoría de los NPJ tienen algo trascendental que decir, bien en forma de encomendarnos un encargo, bien en datos relevantes acerca de la situación que nos rodea. Aunque el juego que probamos era una copia íntegra en inglés, sobrecoge el pensar la cantidad tan brutal de líneas de textos traducidos y doblados que vamos a tener a nuestra disposición en menos de un mes.

Tras unas pequeñas escaramuzas en este primer emplazamiento, pronto se me encomienda una misión en una angosta mazmorra. Un objeto que ha pertenecido durante varias generaciones a una familia del pueblo, ha sido robado. Prestos y decididos ponemos rumbo a la señal que tintinea en nuestro HUD. La bienvenida no puede ser menos amistosa. Arqueros apostados a ambos lados de una interminable escalinata de piedra que serpentea entre las cumbres nevadas nos ofrecen su particular recibimiento. Dentro, una sucesión casi igual de eterna de caminos enrevesados y atestados por no muertos, se entrelazan durante la siguiente hora de juego. Dos puzles intercalados, a cada cual más ingenioso, desembocan en lo que a priori nos parece el fin de esta agonía. Sin embargo, aún queda mucho por recorrer. Al final del camino, el tan ansiado objeto. Y como premio, uno de los cantos de Dragón. Mientras tanto, subimos de

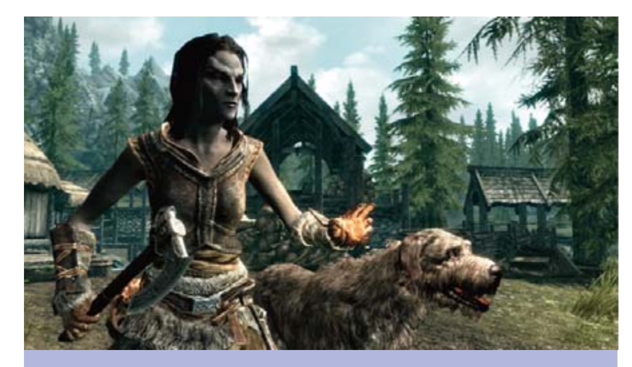
niveles gracias a nuestra pericia en el combate. Premiados con puntos en diversos aspectos, conseguimos una semilla para canjear en nuestro cielo de evolución. A modo de constelaciones, nuestra evolución aparece ramificada a través de diversos nudos donde colocamos la semilla recién adquirida. Unos extras que a buen seguro nos facilitarán nuestro camino.

De vuelta al poblado, una revuelta a las puertas de la capital requiere nuestra intervención. Atravesamos ríos, cumbres, molinos... y a los pies de este, asistimos atónitos a un combate entre un gigante y varios miembros de un grupo de mercenarios. Una lucha sin tregua donde el infeliz ser de otro tiempo es abatido. Invitados por estos asesinos a unirnos a su facción, decidimos seguir rumbo a la capital. El tiempo apremia. Apenas quedan 20 minutos de juego y nos queda tanto por querer ver. Sin embargo, alcanzar nuestra meta no va a ser tan sencillo. Un oso decide que ya llevamos demasiado tiempo vivos, y de un solo zarpazo nuestro cuerpo aparece boca abajo en el río. Tan cerca... y tan lejos. Las 7 suenan en el reloj de la sala. Es hora de apagar. Al frente, imponente, se alzan los muros de la capital. El 11/11 se me presenta como una bofetada que me devuelve a la realidad. Aún falta un mes para que pueda atravesar sus puertas.

Una mirada furtiva al monitor de al lado antes de cerrar me sobrecoge el corazón. Allí, en una atalaya, veo por primera vez a uno de los dragones. Un fugaz vistazo antes de tener que salir de allí mientras miro de reojo al Jefe de Desarrollo y su brillo en la mirada. Sabe que tiene un producto ganador. La satisfacción de estar un paso por delante de lo que otros aun imaginan.



El gran trabajo no se limita a los entornos abiertos. El trabajo en iluminación en espacios cerrados es francamente bueno



Una de las novedades presentes es que acometeremos misiones en compañía de NPC. Incluso personajes no humanos

Valoración:

Ante este despliegue de medios uno se pregunta cual es la verdadera valía de un juego de este calibre. Las posibilidades casi infinitas que ofrece, lo acercan al termino de "juego eterno". Sin embargo este es un arma de doble filo. Todas sus virtudes a su vez pueden jugar en su contra. El tópico de no es un uego para todo el mundo se acrecenta sobre él. Es muy bueno, y sin embargo, puede apabullar a los jugadores neófitos o acomodados en las últimas superproducciones basadas en shooters pasilleros.

Con tan solo lo visto y probado en este pequeño vis a vis, el juicio solo puede ser uno: obra maestra. Pero ojo, solo para jugadores pacientes y con mucho, mucho tiempo para poder disfrutarlo como realmente se lo merece. Es un juego para 150 horas largas.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Uncharted 3: La Traición Drake

En Busca de la Atlántida de las Arenas

Después de mucho esperar, ya tenemos a la vuelta de la esquina la tercera entrega de las aventuras de Nathan Drake. Que en esta ocasión trae una historia impresionante y un devenir que dará mayor profundidad a su personalidad.



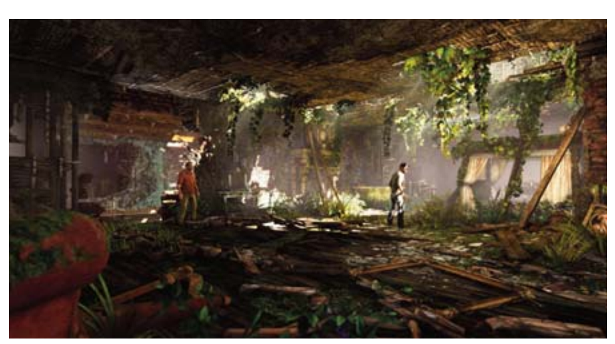
El 17 de octubre tuvimos el honor de asistir a la presentación en Madrid de la tercera parte de uno de los juegos más esperados de la consola de Sony, Uncharted 3. La última entrega de las aventuras del intrépido Nathan Drake.

En la presentación contamos con la visita de dos importantes miembros de Naughty Dog: Justin Richmond, el director del juego, y Arne Meyer, Community Strategist de Naughty Dog.

De ellos pudimos ir desgranando un poco más todas y cada una de las novedades que trae el juego y que pasaremos a informaros a continuación.

Para empezar nos hablaron de su fuente de inspiración a la hora de crear la nueva historia del juego, bastante interesante a nuestro parecer, que no es otra que la de T.E. Laurence, más conocido como “Laurence de Arabia”. Esto nos lleva a la búsqueda de la Atlántida de las Arenas, uno de los objetivos que se propuso el ya mencionado explorador.

Lo importante de este sitio es que tenía una historia detrás que la hacía ser contemplada como una ciudad inmensamente rica a nivel arqueológico e histórico. A



Victor Sullivan tomará un papel muy importante en esta nueva entrega, parte de la historia se basará en su relación con Drake

esto también se une el hecho de que el padre de Nathan, Sir Francis Drake, pasó seis meses por el mar Índico, en un viaje que en principio, debió haber durado tan solo 30 días. El objetivo de este desvío se supone que fue precisamente para dirigirse a este punto de Oriente Medio. De aquí se desprende la importancia dada por nuestro protagonista a la hora de encaminar su nueva aventura.

Pero no solo se tratara la búsqueda de la "ciudad perdida", si no que la trama del juego servirá para ahondar en la relación existente entre Nathan y Sullivan. Ésta resulta especialmente interesante porque Sulli no sólo es un amigo y mentor, una especie de hermano mayor, sino que es un espejo en el que Drake no puede evitar mirarse: ¿se convertirá Nathan en alguien como Sulli cuando envejezca? Y lo que es más, ¿quiere realmente ser como él cuando pasen 30 años? Sullivan representa un papel de salvador y corruptor al mismo tiempo. Esta relación entre ambos, que Naughty Dog califica de bromance, un juego de palabras intraducible entre "bro" (colega, hermano) y "romance", sirve de hilo conductor a una aventura cuyo tema a nivel personal es la búsqueda de la identidad, vinculada al anillo de Drake que Nathan lleva en el cuello ya desde la primera entrega.

Para finalizar este punto, cabe hablar de los nuevos villanos ya que, como dicen los creadores, "nos hemos cargado a todos". Katherine Marlowe y Talbot, miembros de una Sociedad Secreta fundada en los tiempos de Isabel de Inglaterra, los cuales realizarán todos sus movimientos desde las sombras, nunca de una manera directa, lo que le dará un

toque más inteligente e implacable a los villanos.

En cuanto al apartado técnico, los chicos de Naughty Dog, hicieron demasiado hincapié en la actualización del motor gráfico a la versión 3.0, en la que se han usado nuevas técnicas

Los villanos ahora no actuarán directamente, si no que lo harán dese las sombras

de capturas de movimiento, físicas y demás. Que luego pudimos observar y podemos deciros que es de lo mejorcito que se ha visto en consolas. Hay que decir que la arena muestra un aspecto real y natural durante todo el juego así como los efectos de agua que se han ido mejorando desde la primera entrega.

Pero no conformes con esto, también se han mejorado sobresalientemente las animaciones de Drake, ahora son mucho más naturales, realistas y variadas. Podemos asegurar que durante nuestro tiempo de prueba no vimos des animaciones iguales en combate.

A parte de todo esto, que profundizaremos más en la review del juego, hay que decir que los desarrolladores han querido darle más horas de vida al juego potenciando el modo multijugador de una manera completa.

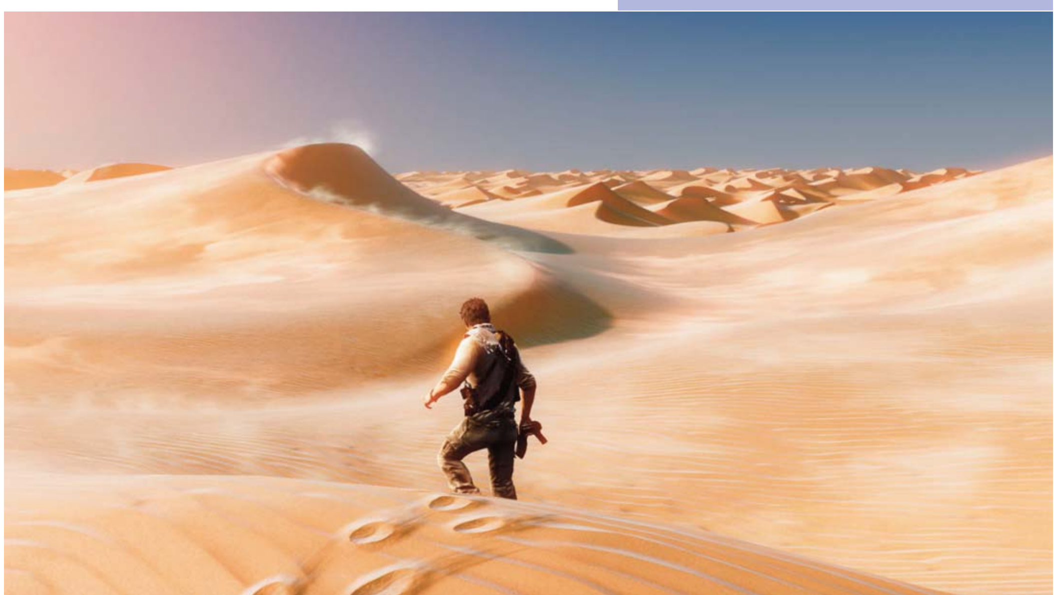
Modo al que han dedicado especial atención al incluir no sólo nuevos modos, sino multitud de pequeñas opciones y posibilidades que le aportan profundidad más allá delo visto últimamente hasta ahora.

A parte de los nuevos modos de juego, hay dos características que nos llamaron especialmente la atención. Una es la “prórroga”, con lo que si los dos

Quien tiene un amigo tiene un tesoro

Otro de los aspectos que nos ha llamado la atención del modo multijugador es la inclusión del Buddy System (sistema de colegas). Por el cual podremos designar a un compañero como “colega”, gracias a ello tendremos una serie de ventajas:Podremos reaparecer a su lado tras morir, podremos ver en todo momento donde se encuentra en el mapa, e incluso, podremos activar potenciadores nuevos creados expresamente para este sistema. Todo creado para conseguir que jugar a Uncharted 3 online sea una experiencia más social que nunca.

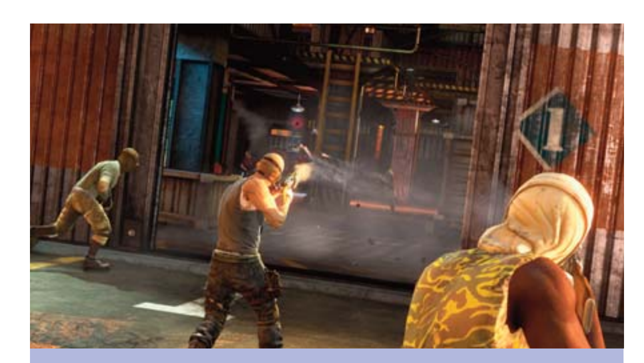
El apartado técnico se muestra a un nivel impresionante, solo hay que ver la recreación de la arena y la iluminación











En esta entrega se ha puesto especial énfasis al modo multijugador, lo que hará que se alargue la vida del juego

equipos llegan muy cercanos en puntuación al final del tiempo determinado, éste se alargará un minuto más (si aún así no hay desempate, iríamos a una emocionante muerte súbita); la otra es la de power play, para nivelar la partida si se descompensa mucho la puntuación. Se trata de un minijuego que salta automáticamente y permite recortar diferencias... o aumentarlas, si el equipo que va en cabeza resulta ser más hábil y no sólo haber tenido una buena racha. Esto sería aplicable en el “multi” por equipos.

El modo cooperativo también incluye nuevas opciones, como el Modo Cazador, en el que unos jugadores ejercen de “bueno” o “villano” y deben cazar al contrario por todo un nivel. Además se ofrecen nuevas aventuras cooperativas que también permiten jugar como villano, con niveles específicamente creados para cooperativo, vinculados entre sí por su propia historia, y con unos 20 minutos de duración cada uno.

Valoración:

Estamos ante uno de los mejores títulos para este final de año. La verdad es que estamos ante una entrega que no necesita presentación, todo el mundo conoce ya la calidad ofrecida por Naughty Dog.

La realización técnica, la historia, y las mejoras del modo multijugador, hacen que el juego ya sea una compra segura para los poseedores de PS3.

Desde la redacción estamos deseando que llegue el 2 de noviembre para poder disfrutar de este gran título.

TEXTO: JORGE SERRANO





CoD: Modern Warfare 3

Nuevo conflicto global

La Tercera Guerra Mundial ha llegado. Infinity Ward y Sledgehammer Games vuelve a la carga con más acción para el modo campaña y con Call of Duty Elite y nuevas características para su modo multijugador.

Activision está ultimando el lanzamiento de una nueva entrega de su franquicia más rentable, Call of Duty, que como viene siendo habitual cuenta con una nueva aventuraen el mercado cada año. Esta vez le toca a Infinity Ward -ayudados por Sledgehammer-, creadores de la saga, los responsables del boom de la franquicia con el primer Modern Warfare y quienes tendrán que hacer frente al otro gran lanzamiento del año y que espera robarle un trozo del pastel: Battlefield 3.

Campaña

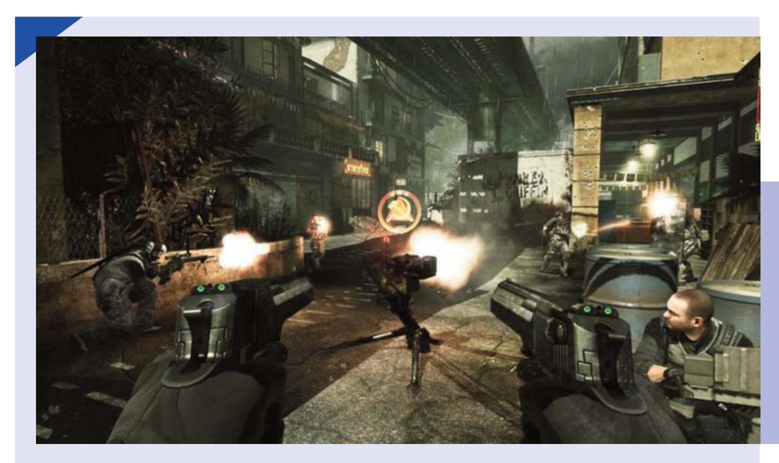


Los escenarios submariones tendrán más importancia que en Modern Warfare 2 y añadirán un nuevo punto de vista y una jugabilidad diferente

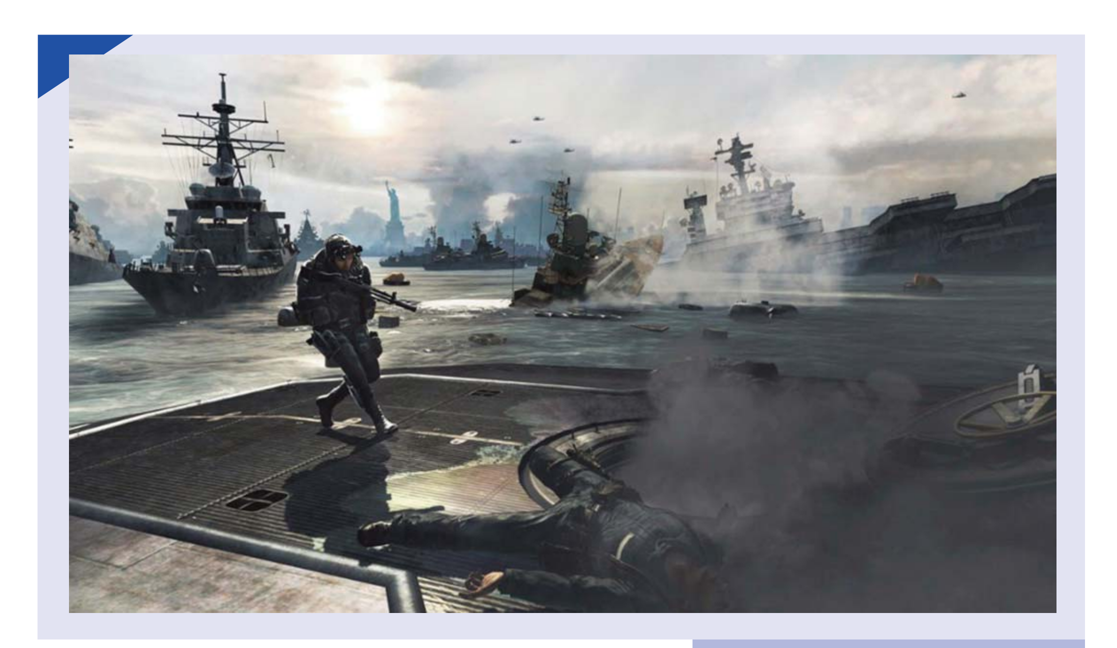
La trama de Modern Warfare 3 continua justo después del final de la segunda entrega, cuando Makarov pone de su lado al gobierno ruso y lanza un ataque contra Estados Unidos. En esta ocasión la ofensiva va más allá, pues han provocado una nueva Guerra Mundial al extender los ataques a países como Inglaterra, Alemania y Francia, los cuales formarán parte de las principales localizaciones del juego. Otros lugadores que visitaremos serán Sierra Leona, donde deberemos buscar a un traficante de armas y la India, lugar de refugio durante los primeros instantes del juego.
Al ser un conflicto de mayor envergadura, la desarrolladora ha creido que dos protagonistas (Price y Soap) no son suficientes y ha decidido incluir a Frost y Sandman, dos Delta Force que nos acompañarán a lo largo de la campaña.

Los nuevos escenarios y personajes intentarán dar más variedad al título, que seguirá apostando por la acción frenética que caracteriza a esta saga.

En la espectacularidad de las misiones influirá el escenario en el que tengan lugar. Por ejemplo, una de las que más llama la atención es el ataque a la Bolsa de



En el modo Supervivencia los jugadores tendrán a su disposición diferentes ayudas para resistir ante las oleadas de enemigos



Nueva York por parte del ejército ruso. Aquí controlaremos a Frost -uno de los nuevos personajes- que tras estrellarse su helicóptero, deberá recuperarse lo antes posible y salir de esa zona que está siendo asediada por helicópteros enemigos. A partir de aquí deberá cumplir diversos objetivos, como despejar edificios o eliminar objetivos concretos.

También tendremos oportunidad de vivir la acción subidos a bordo de diferentes vehículos, como lanchas y helicópteros. En el caso de la lancha, deberemos atravesar el río Hudson, frente a la isla de Manhattan, esquivando las decenas de portaviones que lo pueblan y el fue enemigo que cruza el escenario. Para rematar, tendremos la posibilidad de manejar la artilleria de un helicóptero Blackhawk en pleno centro financiero de Nueva York.

Multijugador

El éxito de la saga radica por un lado en su modo campaña y por otro en su multijugador competitivo, uno de los más populares. La novedad principal es, además de los servidores dedicados de la versión para PC, el estreno de Call of Duty Elite, una nueva plataforma online que ofrecerá más opciones al usuario a través de dos modalidades: la gratuita y la de pago. Con la gratuita el jugador podrá consultar sus estadísticas, acceder a Elite desde distintas plataformas, analizar las armas y ventajas, subir vídeos en alta definición (duración máxima de 30 segundos) y emblemas y títulos exclusivos para clanes, entre otros. La versión de pago ofrece, además de lo anterior, contenido descargable (mapas) sin coste adicional, beneficios exclusivos para clanes, acceso anticipado a nuevas funciones de Elite, posibilidad de subir vídeo de mayor tamaño en alta definición y camuflajes

Nueva York es uno de los escenarios donde transcurrirá la acción, además de Alemania, Inglaterra y Francia

para las armas, entre otros. Esta modalidad tendrá un precio de 50 dólares al año o 5 dólares mensuales. Esta plataforma lleva varias semanas en modo beta y los jugadores que se han apuntado a ella han podido probar algunas de sus características a través de Call of Duty: Black Ops. Los usuarios serán los encargados de valorar este servicio y si realmente vale la pena pagar 50 dólares a mayores para disponer de todas las características que ofrece.

Otra de las novedades que incluye es un modo cooperativo para dos jugadores llamado Supervivencia. En esta modalidad los usuarios deberán sobrevivir al ataque de oleadas de enemigos, de forma similar a lo visto en la saga Gears of War. Cada baja enemiga reportará dinero que el jugador podrá utilizar para mejorar sus armas o comprar otras nuevas, como explosivos o torretas que podrá colocar en el escenario. Tambíen se podrán comprar rachas de bajas para frenar el avance enemigo. El jugador también recibirá puntos de experiencia que le pemitirá subir de nivel más rápidamente.

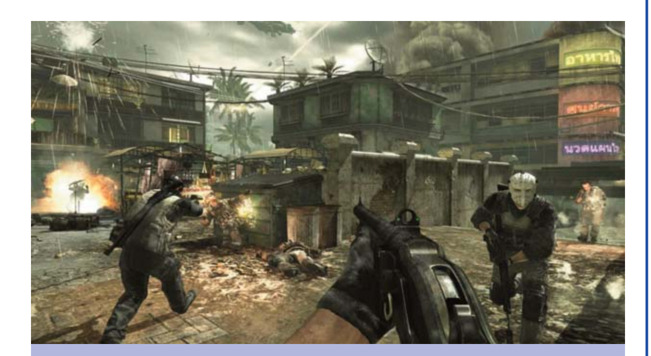
Apartado técnico

En lo referente a lo técnico Infinity Ward sigue apostando por los 60 fotogramas por segundo, al igual que en las anteriores entregas. El motor gráfico sigue siendo el mismo pero las mejoras realizadas en él permiten mostrar tal cantidad de elementos en pantalla. Además, el sistema de iluminación, al igual que el de partículas, ha sido mejorado, ofreciendo un resultado más realista. El apartado sonoro también promete estar muy cuidado para que el grado de inmersión esté a la altura y ofrezca una experiencia casi cinematográfica.

La Tercera Guerra Mundial llegará a PC, PlayStation 3 y Xbox 360 el próximo 8 de noviembre.



Modern Warfare 3 utiliza el mismo motor gráfico que las anteriores entregas y es capaz de mostrar 60 imágenes por segundo



El multijugador intentará ser de nuevo el más jugado de Xbox Live y otras plataformas. Call of Duty Elite es la gran novedad que presenta

Valoración:

Aunque este año cuenta con un rival muy fuerte, el éxito comercial de esta nueva entrega es prácticamente un hecho.La incógnita está en saber si la marcha de los fundadores del estudio y de parte del equipo ha influido en el resultado final del título. Infinity Ward ha necesitado la ayuda de Sledgehammer Games, otro estudio que se apunta a la saga Call of Duty y que en principio está desarrollando uno en tercera persona.

Otro punto innegable es que la espectacularidad será su carta de presentación y su punto más fuerte, como viene siendo habitual con esta franquicia.

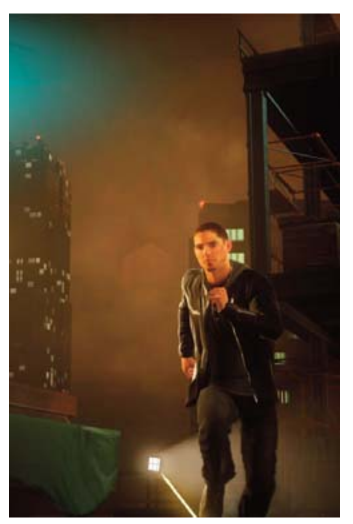
TEXTO: ISMAEL ORDÁS



Need For Speed: The Run

Cambiando de marchas

La saga Need for Speed necesitaba reestructurarse para no ir perdiendo fuelle, pues bien, parece que Electronic Arts se ha dado cuenta de ello y se puso manos a la obra para dar un "cambio de aires a esta franquicia"



Ha llovido mucho desde que esta popular serie vio la luz. Desde entonces siempre la hemos tenido dando guerra a lo largo de las generaciones de consolas, pero poco a poco se empezó a hacer algo repetitiva incluso con las actualizaciones pertinentes a la salida de una nueva entrega.

Así pues los chicos de Black Box han decidido dar un giro de 180º a la saga y dotarla de una consistente trama argumental, creando episodios en los que no nos vamos a encontrar al volante de los ya conocidos "súper deportivos" de la saga, sino que transcurrirán fuera de los mismos.

La trama sigue la historia de Jack Rourke, un corredor perseguido por la mafia y con una deuda que saldar. Su única salida es participar y jugarse la vida en una intensa y trepidante carrera ilegal desde San Francisco hasta Nueva York superando todo tipo de peligros y los 200 competidores que luchan para ganar el botín de 25 millones de dólares.

Con esta puesta en escena, bastante hollywoodiense, los desarrolladores nos proponen una carrera por la amplia y variada ge-



Los escenarios serán de lo más variado, gracias a la amplia distancia que tendremos que recorrer a lo largo de los EEUU

ografía de Estados Unidos, excusa por la cual nos ponen a nuestra disposición todas las bondades del nuevo motor de DICE, el Frostbite 2. Con unos escenarios tan dispares como el desierto y la nieve pasando por grandes ciudades. Pero la cosa no quedará solo en mostrarnos escenarios estáticos bien trabajados, sino que también nos encontraremos elementos dinámicos dentro de los mismos como desprendimiento de rocas, avalanchas y otras sorpresas, sin dejar de lado el tránsito urbano.

Y no solo eso sino que según lo que hemos ido viendo a lo largo del desarrollo del juego, este muestra un nivel de detalle bastante prometedor. Los ya mencionados escenarios se están mostrando con un excelente nivel de detalle, así como el modelado de los vehículos, que parecen bastante sólidos reales. Otro punto destacar es la sensación de velocidad, que se muestra palpable en todo lo visto hasta ahora. Pero aquí no queda la cosa, volviendo a las bondades del motor creado por DICE, hay que destacar la destrucción de los escenarios, los juegos de partículas, los efectos lumínicos.

En cuanto al nivel jugable hemos podido ir viendo que el estilo de conducción será muy pare-

El motor gráfico hará las delicias de los jugadores, y no solo por el apartado visual, sino que las físicas seran de lo más real, así podremos observar desprendimientos de rocas, avalanchas y una gran variedad de efectos de lo más variado

cido a lo visto en Hot Pursuit, buscando lo que viene siendo "marca de la casa" como es la velocidad, la acción y la adrenalina en estado puro.

Centrándonos en la parte "nueva", hay que decir que lo que hemos podido observar es que contar una historia a través de un juego de conducción no es nada fácil, por eso entre desafío y desafío se intercalan escenas Quick Time Event fuera del coche, aquellas en las que debemos pulsar un botón en el momento indicado. Una apuesta que puede ser tan buena para entender el argumento o tan mala para cortar el ritmo de juego. Deberemos esperar a poder probar como funciona todo en conjunto para dar un veredicto.

En las partes donde no estemos conduciendo, los Quick Time Events serán los protagonistas para avanzar

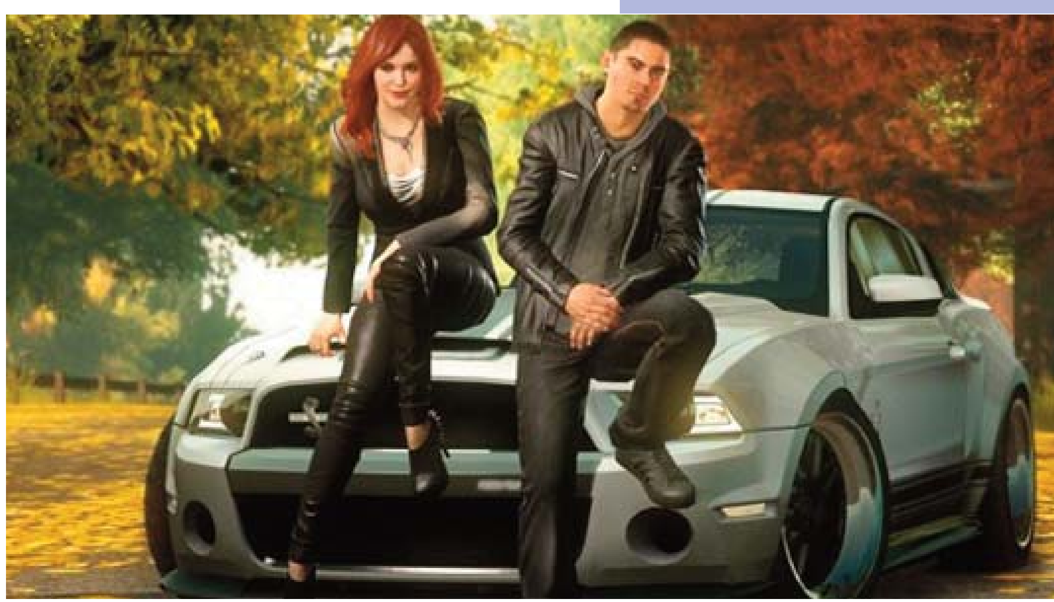
Y como viene siendo costumbre, tampoco le faltan modos multijugador ni conexión plena con el tan alabado sistema Autolog, que ahora tiene una integración plena en nuestro juego individual y las redes sociales para que los usuarios siempre se sientan retados por sus amigos y conocidos con copia del juego. Estemos donde estemos, si tenemos NFS: The Run integrado con nuestro Facebook, por ejemplo, éste nos avisará de que han superado nuestro récord de una determinada pista o nivel. Además, en plena partida podremos invitar a amigos a desafiarnos y por supuesto correr contra des-

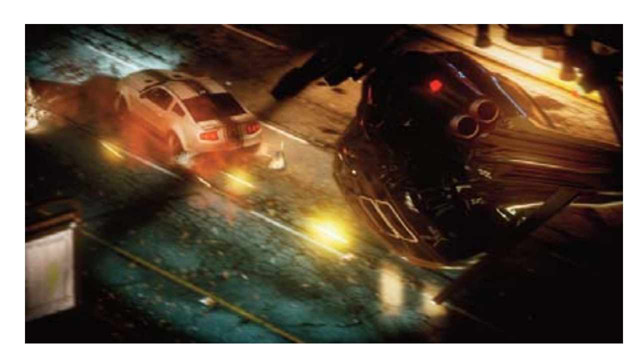
Actores reales para la ocasión

EA ha confirmado que los actores Christina Hendricks y Sean Faris serán los encargados de poner voz y cara los protagonistas del juego. La primera adoptará el papel de Sam Harper, una mujer ambiciosa y única ayuda de Jack mientras que el segundo tomará la forma de Jack Rourke, el protagonista que expondrá su vida al límite, sin duda alguna es un punto a favor de EA, ya que dispondrán de dos de los actores de moda en EEUU para su juego.

Para los que no los conozcan, Christina Hendricks es protagonista de la serie de éxito Mad Men, mientras que Sean Faris lo hace en Crónicas vampíricas.

Los personajes principales serán a imagen y semejanza de conocidos actores estadounidenses











Además de la conducción, la trama nos llevará a episodios donde nuestro protagonista tendrá que bajarse del coche

conocidos de todo el mundo online, también en juego en línea en solitario que siempre colocará nuestros resultados en las tablas de rankings de nuestro territorio y también en las mundiales. Todo ello a falta de confirmar los demás modos que tienen pensado incorporar en la versión final del juego.

Para terminar hay que comentar que el sonido también será de lo más real posible, volviendo a utilizar la tecnología del Frostbite, algo que ya conocemos de títulos como Battlefield 3. No faltarán los efectos de los motores, las colisiones y demás menesteres dignos de un juego de conducción, así como la inclusión de una banda sonora acorde a la acción propuesta por el mismo.

Veremos cómo van evolucionando los acontecimientos, pero esta vez parece que el cambio de rumbo propuesto por Black Box hacen que se pueda considerar a este Need for Speed como un gran aliado de nuestras consolas, sobre todo para los amantes de la velocidad en estado puro.

Valoración:

Sin duda es un título que ha venido con paso sigiloso pero, según se va acercando su lanzamiento, vamos viendo las distintas virtudes que tiene el juego, el cual, puede convertirse en uno de los más solicitados del género. Sin duda alguna la revolución de la saga pasa por este título. Veremos como queda al final todo, pero la cosa promete.

TEXTO: JORGE SERRANO



The Legend of Zelda: Skyward Sword

De vuelta a Hyrule

La llegada del videojuego más esperado para Wi, planeada para el mes que viene, se acerca . The Legend of Zelda: Skyward Sword será uno de los últimos lanzamientos importantes en Wii pero promete dejarnos buen sabor de boca

Los lanzamientos de juegos de la saga Zelda suelen ser acontecimientos celebrados por los poseedores de la consola. Y es que, hablar de Zelda suele ser hablar de calidad.

Han pasado casi 5 años desde el lanzamiento de Twilight Princess para Gamecube y Wii, pero este será el primer Zelda pensado para el sistema de control de Wii con la mejora de Wii Motion Plus.

Volveremos a encarnar a, como no, Link. En esta ocasión, vivirá en una isla en el cielo llamada skyloft y la princesa Zelda



El aspecto gráfico en cell-shading es colorido y se asemeja a una acuarela en movimiento. En un primer momento, se quiso seguir el estilo del Zelda TP

es, en realidad, una amiga de la infancia de Link. En sustición de Epona tendremos un ave para desplazarnos llamada pelícaro. También habrán novedades en los personajes, con un nuevo enemigo principal: Ghirahim.

La historia, en cualquier caso, se desarrollará debajo de este lugar: en el submundo. Allí están los enemigos, laz mazmorras, etc. También vuelve el uso de instrumentos musicales, más concretamente el de la lira, que ya pudimos ver en el Ocarina of Time con Sheik.

La dificultad será alta, necesitando bastantes horas para completar el juego - 30 el argumento principal, 70 con los extras - pero también tendremos numerosas pistas y consejos para salir del paso en cada atasco.

En el control, parece que por fin tendremos lo que muchos nos imaginamos cuando se lanzó Wii. La espada parece responder perfectamente a los movimientos, ya sea en el sentido de los cortes, la forma de sujetarla, etc. todo se plasma en el juego. Parece ser que la posibilidad de hacer ataques de diferentes ángulos será también importante en la jugabilidad.

Según se cuenta, en un principio el juego iba a seguir los pasos del Twilight Princess en su aspecto gráfico. Sin embargo, al final se ha optado por un cell-shading colorido que casi parece un cuadro en movimiento.

A primera vista, viendo algunos vídeos, creo que han acertado de pleno. La potencia de Wii quizás no da para hacer un juego hiper-realista pero desde luego han vuelto a lograr un aspecto con personalidad y muchísima calidad como ya lo hicieron en su día con Wind Waker.

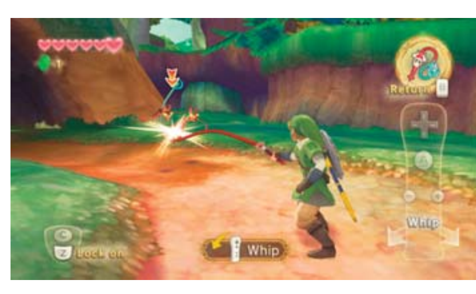
La banda sonora, orquestada, tendrá también una gran calidad, a tenor de su melodía principal y algunas otras mostradas en los trailers.

En definitiva, la mejor forma de celebrar los 25 años de esta saga que tanta diversión nos ha dado a muchos.



El control Wii Motion Plus permite que hayan distintas reacciones en los enemigos dependiendo de la forma en la que les golpeemos





Valoración:

Es pronto para saber si este juego será tan bueno como parece. Aunque desde luego, el material que está saliendo no defrauda en absoluto y los afortunados que ya lo han probado tampoco quedan insatisfechos. Tal vez, Skyward Sword es, jugablemente, todo lo que debió ser Twilight Princess. Dentro de poco podremos poneros, esta vez más que nunca, en la piel de Link.

TEXTO: OCTAVIO MORANTE





Jurassic Park the Game

De vuelta a la isla Nublar

Parece que Telltale Games es de las pocas desarrolladoras que siguen apostando por la aventura gráfica como género principal de su modelo de negocio. Tras Back to the Future le llega el turno a otra gran historia del cine: Jurassic Park

En un mundillo tan falto de ideas es inconcebible como universos tan ricos y explotables como el de Parque Jurásico hayan estado tan abandonados durante años desde aquel Jurassic Park: Operation Genesis de 2003. Los encargados de retomar la saga en el mundo del videojuego son expertos en hacerlo tras el Back to the Future por episodios que han ido publicando en los últimos meses y más que expertos en el género de la aventura gráfica en el que se encuadra este Jurassic Park the Game tras crear Tales of Monkey Island o Sam & Max, entre otras muchas obras notables. La principal novedad jugable de Jurassic Park es que no será una aventura clásica tipo point and click, se busca dotar al juego de una fuerte dosis de acción que sería dificilmente compatible con las mecánicas de una aventura clásica. En su lugar se apuesta por los polémicos quick time events (QTE), una decisión que puede no gustar a todos pero que es innegable que permitirá al título mostrar la intensidad y la acción que cualquier aficionado de la saga espera encontrar en el juego. Los QTE serán solo una parte de la jugabilidad que se complementa con la interacción con el entorno y la resolución de puzles de todo tipo.

Para poder disponer de una mayor libertad en el guión del juego, la historia que se narra se aleja de la de la primera película, aunque se desarrolla al mismo tiempo que esta, al mismo tiempo que tendrá multitud de personajes comunes y referencias a lo narrado en el primer libro de Crichton y el film de Spielberg. Esto será sin duda algo que agradecerán los fans de la saga que podrán ampliar la información de

lo acontecido en la isla Nublar, hasta el punto incluso de conocer que fue lo que pasó con los embriones robados por Nedry y algunas otras cuestiones que quedaron sin atar en la película. El personaje principal del juego será Gerry Harding, un veterinario de Parque Jurásico (aparece realmente en la película y la novela) que se ve obligado a huir de la isla junto a su pequeña hija, evitando el ataque de los dinosaurios que campan a sus anchas por el parque. Recorrerá multitud de escenarios ya conocidos y algunos otros novedosos que aparecen por primera vez en el juego.

Telltale Games es consciente de que el tirón principal de la saga reside en los dinosaurios y está empleando buena parte del esfuerzo gráfico del desarrollo en mostrar unos enemigos tan terroríficos como creíbles. Por ello se ha abandonado el habitual aspecto gráfico desenfadado de la desarrolladora californiana para apostar por un estilo mucho más realista que en sus anteriores trabajos. Los escenarios y las animaciones son los otros caballos de batalla de los grafistas de Telltale Games, se busca que los primeros sean tan espectaculares como los vimos en el cine y las segundas fluidas y creíbles. Lo que se ha mostrado hasta ahora tiene un nivel aceptable, sin ser puntero en ningún aspecto.

Aún se desconoce si el juego contará con la magnífica banda sonora que John Williams compuso para la película; sería un punto más a favor del juego sin duda. Sí que se ha anunciado en cambio, un completo plantel de experimentados actores de doblaje para las voces originales. Telltale no ha traducido ni doblado nunca sus juegos al castellano por lo que no cabe esperar siquiera que los textos vengan en nuestro idioma; pensar en un doblaje en castellano sería totalmente de ilusos.





Valoración:

El anuncio de una jugabilidad en la que se incluyen QTE ha creado una gran polémico entre los aficionados a las aventuras. Habrá que ver como se han implementado y que sensaciones provocan al jugador.

La historia promete y el tirón de la obra de Crichton/Spielberg es aún muy fuerte, lo que puede lograr que los jugadores den una oportunidad a este Jurassic Park The Game, que tiene pinta de ser un buen título de los que complementan el catálogo de las plataformas para los que son lanzados. ¿Más? habrá que esperar a que llegue a las plataformas de descarga y ver el resultado final.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Super Mario 3D Land

Cómo emplear las 3D en la pequeña de Nintendo

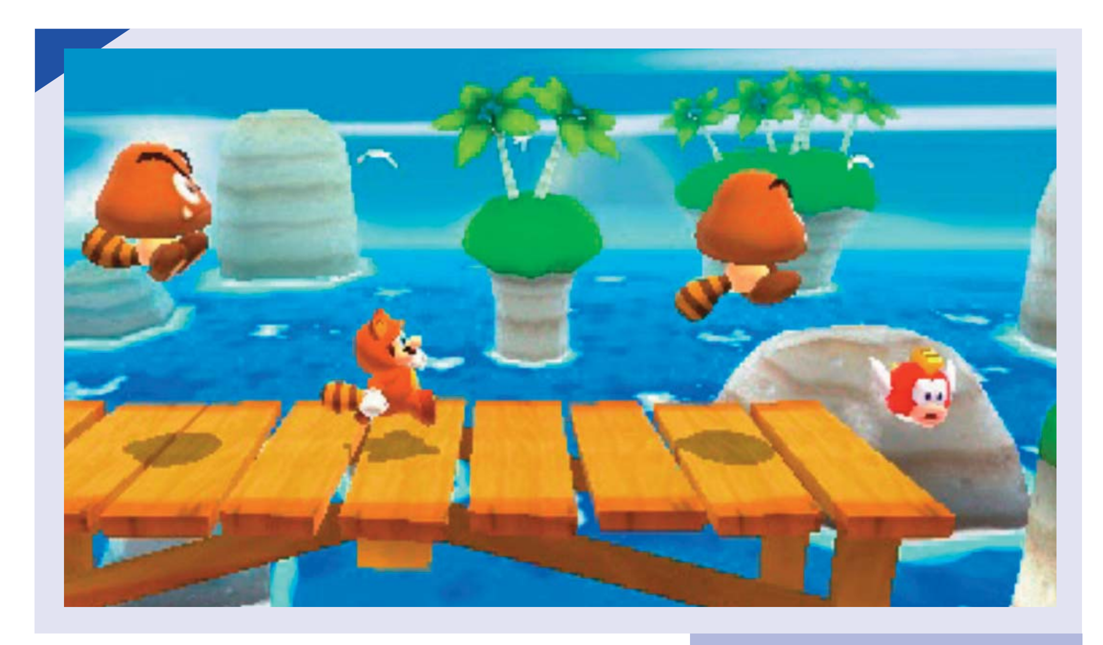


Un sistema de la gran N no lo es del todo hasta que no tiene un Mario corriendo por sus tripas; pues bien, el fontanero ya llega para bendecir con su presencia a la portátil de la compañía y, de paso, enseñar lo que ésta puede llegar a hacer

Por mucho que uno sea de Sega, de Sony, de Microsoft o de la propia Nintendo, hay que reconocer que, si te gustan los videojuegos, **cada nueva aparición dela estrella de peto vaquero ha de resultarte interesante**. Esto es así gracias a la política de los de Miyamoto de sacar sistemas con ventajas extras a los demás. Tras jugar al de 64, al de Wii y, cómo no, al de Super Nintendo, uno siempre se pregunta "¿Con qué nos sorprenderá ahora el adorable fontanero con la ayuda de los nuevos gadgets de Nintendo?" Esta vez contamos con las 3D, el complemento con el que cuenta la nueva portátil y que, por fin, deja de ser un añadido chorra para transformarse en la columna vertebral del título ¿Y cómo lo hace? ¿Sorprende? ¿Consigue Mario llamar de nuevo nuestra atención? Pues sí.

Combinando la lección de Mario Galaxy, el primero de NES y New Super Mario Bros, Super Mario 3D Land es una curiosa propuesta por donde el fontanero corre y "plataformea" tanto en dos ejes como en todos los que permite un stick analógico. En tanto a los mundos en los que tenemos un desplazamiento lateral, se añaden nuevos planos tanto de frente como traseros, como parte de las maneras de evadirnos o solucionar una determinada situación mientras que en campo abierto se juega con loque acerca y se va, pero lo más novedoso, incluso más que los cambios de plano, es la propia cámara, mucho más cercana al protagonista de esta aventura que de costumbre.

Mario normalmente busca ofrecer al jugador la posibilidad de correr mientras se controla el siguiente paso a dar, con una cá-



mara lo suficientemente alejada para mostrar campo de sobra a nuestra espalda y adelante, sin embargo, **aquí la experiencia cambia**, buscando la paciencia y el encuentro enemigo a enemigo y su solución, siempre con la profundidad como elemento nuevo con el que solventan la mitad de los problemas.

Con esto, la experiencia cambia, y mucho, adaptándose a las peculiaridades de la consola, de sus posibilidades y de las limitaciones de su pantalla. Tras esto, el habitual despliegue colorido y "monstruil" de siempre: desiertos, bosques, flores, y setas... que con todo lo que Mario ha vivido durante su historia es una combinación más que válida para que un catálogo esteril comience a ponerse interesante

Todo el sabor de siempre pero en más planos de profundidad. Una interesante apuesta

La experiencia de cada encuentro, combinada con las posibilidades de profundidad que ofrece la consola son las claves de este nuevo título

Valoración:

Mario siempre es una lección de renovación y de hacer las cosas bien. Ha sabido explotar las cualidades de todo sistema que ha visitado con frescura, diversión y maestría. 3DS le necesitaba y acude raúdo a la llamada. Con nosotros el 18 de Noviembre

TEXTO: A. SUÁREZ (MUGEN)



Saints Row: the Third

Vuelve el sandbox más bizarro

THQ tomó el relevo de Rockstar cuando ésta apostó por unos GTAs más "serios y formales". Saints Row se convirtió en la franquicia del absurdo, de lo surrealista y gamberro. Con su tercera parte promete llegar aún más lejos

A pesar de sus muchas deficiencias técnicas, Saints Row 2 se convirtió en un juego muy valorado por un cierto sector de público que se engancharon a su acción loca y desenfrenada y a su humor grotesco y absurdo, hasta el punto de que ha vendido más de tres millones de copias. Las críticas recibidas no fueron en absoluto positivas, y a pesar de que se remarcaron sus virtudes, su acogida fue menos que tibia. En este tipo de ocasiones lo lógico es un giro en la dirección de la saga y cuando todo parecía que este cambio sería hacia la seriedad y el realismo, los chicos de Volition nos sorprenden con el anuncio de un título aún mas bizarro, alocado, absurdo y divertido que su predecesor.

Saints Row the Third sigue la historia de la saga justo donde la dejaba el segundo título de la misma. En esta ocasión la acción se traslada a Steelport, donde los Saints han logrado establecerse con su habitual estilo de vida de lujo, despilfarro y ¿glamour?. Como suele ocurrir en estos casos, este despliegue provoca la envidia y el ataque de otras bandas que buscan dominar la ciudad y así tendremos que pelear contra bandas de la Europa del Este, mexicanos, activistas de todo tipo e incluso contra agentes de una unidad especial que el gobierno ha creado para luchar contra las bandas.

La ciudad de Steelport es más pequeña que la original, Stilwater. A cambio, el nivel de detalle, la variedad de escenarios diferentes y la interacción con la misma será mucho mayor que en los dos títulos anteriores de la saga. Cuando se anunció que Saints Row the Third utilizaría el mismo motor que Red Faction Ar-

mageddon muchos fuimos los que pensamos en una ciudad totalmente destruible y las oportunidades que esto brindaría, pero THQ ha confirmado que la destrucción de la ciudad estará dirigida, es decir, solo se podrán destruir aquellos elementos que la desarrolladora haya previsto como destruibles. Volition ha tomado buena nota de los "sandbox" aparecidos en los últimos años y han dotado a Saints Row the Third de una historia principal que seguir, alrededor de la cual surgen multitud de misiones secundarias de todo tipo, además de permitir disfrutar de las posibilidades de Steelport, tal y como se hacía en Stilwater en Saints Row 2. Saben que buena parte del éxito del título está en el equilibrio entre estas partes para ser capaces de atraer al juego tanto a los que buscan una trama principal como a los que prefieren perderse con una mayor libertad por la ciudad.

Las principales críticas que le cayeron a Saints Row 2 fueron por su aspecto técnico, unos modelados de la generación anterior, unas animaciones robóticas y un sistema de control excesivamente rígido y brusco en ocasiones, que no permitían disfrutar de todo lo que ofrecía al jugador. En esta ocasión Volition parece haberse puesto las pilas, y en lo que han mostrado hasta ahora se aprecia una revolución más que una evolución, el nuevo motor gráfico permite recrear un nivel de detalle mucho mayor y en el aspecto creativo se ha optado por un diseño deformado de personajes, casi caricaturesco, que le pega perfectamente al juego. Las animaciones se muestran mucho más naturales, aunque exageradas igualmente, y fluidas que en la anterior entrega. Otro aspecto que se asegura haber mejorado es el sistema de conducción de la enorme cantidad y variedad de vehículos que encontraremos.





Valoración:

THQ y Volition pretenden mantener a los fans de Saints Row 2 y traer aún más jugadores a la saga con el mismo planteamiento que su predecesor y un nivel técnico acorde a los tiempos que corren. No es sencillo hacer un sandbox redondo y del gusto de la mayoría pero este Saints Row the Third se ha ganado al menos el beneficio de la duda, siempre y cuando no te echen para atrás sus excesos a todos los niveles.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Tales of the Abyss

Rol en tres dimensiones

Namco-Bandai nos trae un j-rpg clásico procedente de Playstation 2 a una portatil de Nintendo que se esta habituando a recibir ports de la anterior generación de consolas.

En el año 2005 los usuarios japoneses de Playstation 2 recibían el que es para muchos el mejor juego de una saga clásica de rol japonés; no es otro que Tales of the abyss, capítulo que no nos llegaría a Europa y que podremos disfrutar este mes de Noviembre en una Nintendo 3DS necesitada de títulos a la que le viene de perlas esta adaptación del juego de Namco.

Tales of the abyss nos pone en la piel de Luke fon Fabre y sus compañeros en una aventura épica con una trama compleja y una mecánica clásica que agradecerán los fans de un género que no pasa por sus mejores momentos.

La historia tiene lugar en el mundo de Auldrant, un mundo compuesto por unas partículas elementales llamadas "fonones". En un primer momento solo se conocían seis de estas partículas, pero todo cambia cuando se descubre una séptima que con su uso permite conocer el futuro. Yulia Jue que podía usar esta habilidad predijo el futuro del mundo en una profecía conocida como "la partitura", que quedará esparcida en tablas de piedra por todo el mundo. Dos naciones,, Kimlaska-Lanvaldear y Malkuth han combatido durante años por conseguir esas tablas y así poder aprovecharse de conocer el devenir.

Luke es la "luz de la llama sagrada", descendiente del duque Fabre de Kimlasca y predestinado a traer la prosperidad al reino. También es un joven inmaduro y egoísta al que los acontecimientos que van a suceder y la trama en que nos veremos envueltos cambiarán para siempre.

Lo primero que llama la atención del juego es su estética, de

corte totalmente anime, con un acertado y bello diseño de personajes y escenarios que enamorará a los fans del estilo japones y a los que no lo son tanto.

Gráficamente nos encontramos lo mismo visto en PS2 con algunas leves mejoras y por supuesto con el añadido de las tres dimensiones características de la consola.

En cuanto a los combates se desarrollarán por turnos y llevaremos hasta cuatro personajes en batallas donde la estrategia es importante y en los que podremos hacer uso de las capacidades táctiles de 3DS.

La pega es algo que no debería seguir sucediendo a estas alturas y es que el juego nos llegará en inglés , muy mal Namco.

Los combates en esta versión 3DS han ganado en dinamismo gracias a la pantalla táctil

Valoración:

Un gran j-rpg que en su momento no pudimos disfrutar en territorio europeo desembarca en la pequeña de Nintendo con su cuidada historia y una excelente ambientación, lo malo es que la decisión de no traducirlo a nuestro idioma hará que muchos dejen de disfrutarlo.

TEXTO: JOSE M. GONZÁLEZ



Jugar a un juego de este tipo en japonés sería impensable, pero el inglés en que nos llegará también hará que muchos descarten su compra

Serious Sam 3 BFE

Sangre, diversión y acción frenética



¡Ey!, ¡tú!, ¡si tú!, ¡te estoy hablando a ti!, ¿Eres un tío de acción? Pues ¡demuéstralo! déjate de tanta reflexión, diálogos y demás parafernalia y vamos a lo que verdaderamente cuenta:¡Esparcir vísceras por doquier!

Es de agradecer que entre tanta apuesta actual en el mundo de los videojuegos por la creación de historias compactas y profundas encontremos a la vuelta de la esquina a Sam, dispuesto a recordarnos que, si bien una buena historia es importante, no hay nada como la acción. Una acción frenética y sin tregua como la que ofrece este título, que conseguirá dispararnos el porcentaje de adrenalina en sangre, y hacernos entrar en un éxtasis de destrucción.

Nos situaremos en un futuro próximo donde la tierra ha sido destruida por un ataque de criaturas alienígenas y recaerá en nuestras manos ponerle fin. Para ello tendremos que acabar con todas ellas tanto en el futuro como en el pasado gracias a un dispositivo que nos permitirá viajar en el tiempo. Pero, como hemos comentado antes, esto tan sólo sirve a modo de excusa para poder dar rienda suelta a nuestro repertorio de destrucción.

En todo momento la sensación de constante peligro es continua y no disfrutaremos de ningún instante de tregua, estando en tensión para poder hacer frente a las continuas oleadas de enemigos que nos abordarán desde todos los frentes, ya que la más mínima relajación se pagará, y muy cara!

Si eres un jugador reflexivo y precavido vas a tener que ponerte las pilas y atarte los machos porque en Serious Sam no existe la tan de moda regeneración automática de salud, ni tampoco se premia un estilo de juego estático basado en coberturas. Aquí el juego te invita a participar de la locura desde el principio, si quieres curarte deberás hallar los botiquines esparcidos por el mapeado



mientras no dejas ni por un segundo de mutilar, cercenar y acribillar a las cientos de criaturas que te rodean segundo tras segundo. Si tuviera que resumir la filosofía en una única frase sería "Corre, dispara, huye y no mires atrás!"

Gráficamente encontramos un producto que cumple sobradamente. Aunque los escenarios no muestran un gran detalle, las criaturas, verdaderas protagonistas del juego, lucen a las mil maravillas y, aunque ya las vimos en anteriores entregas, logran abrumarnos con su aspecto.

Ya falta menos para poder disfrutar de esta nueva entrega que promete estar a la altura, coged vuestras armas y preparaos para acción a raudales

¡Id con cuidado! Los enemigos no nos darán ni un momento de tregua en todo el juego

En esta nueva entrega podremos disfrutar de animaciones cuerpo a cuerpo en los combates que, sin duda, resultarán muy espectaculares

Valoración:

Hemos tenido que esperar para poder disfrutar de las nuevas aventuras del bueno de Sam, pero por lo que hemos podido ver, todo hace pensar que ha valido la pena, y que el próximo 22 de noviembre podremos presenciar un juego a la altura de de la saga, un referente en los juegos de acción , sobre todo en el modo multijugador.

TEXTO: SERGIO COLINA





Sonic Generations

Homenaje al erizo azul

Gracias a sega hemos tenido la posibilidad de probar Sonic Generations unos días antes de su lanzamiento. Y la verdad es que nos ha dejado muy buen sabor de boca.

Sonic Generations que celebra el 20 aniversario del primer juego del erizo azul en 1991: Sonic the Hedgehog para la clásica mega drive. Y lo celebra reviviendo los mejores momentos del personaje, literalmente. Porque como ya sabréis, el título recrea niveles de algunos de los juegos de Sonic más carismáticos. Desde sus inicios, pasando por Sonic & Knuckles, Sonic Adventure, hasta los más actuales Sonic Unleash y Sonic Colours entre otros. Cada homenaje con la opción de jugarlo tanto con el Sonic clásico como con el Sonic



Nos encanta como han reinventado los mundos a la jugabilidad de cada Sonic. Es como redescubrir aquello que ya jugamos

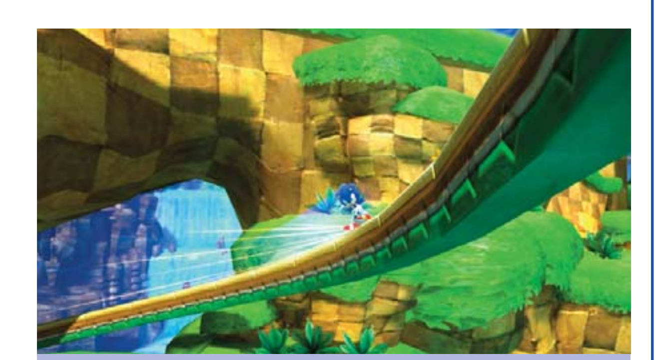
moderno, respetando la jugabilidad de cada uno.

El juego inicia sin dilacion, con una pantalla de título y directo a la acción. Como si estuviéramos en los años de oro. Como hemos visto en la demo todo huele a añejo, hasta la pantalla de carga. Acto seguido nos encontraremos en un Green Hill que luce mejor que nunca, con una muy buena adaptación de la música original y jugando con un Sonic gordito, como el primero. No se trata de la misma pantalla exactamente, sino que une tramos de varios actos sorprendiéndonos aunque nos conozcamos los clásicos al dedillo.

Nada más acabar, empezará realmente el juego con una intro.En ella veremos a los amigos de Sonic preparando la fiesta de cumpleaños del erizo. Salta a la vista el primer doblaje al español de la saga, en el que han trabajado dobladores profesionales de cine y televisión. Agradecimientos al equipo de Sega España por este detalle. Durante la fiesta, irrumpe una especie de ente maligno que absorbe a sus amigos. Por supuesto, nuestra misión será ir al rescate.

El juego nos ofrece una buena cantidad de contenido, añadiendo a cada mundo 10 retos que cambian la forma de ver cada nivel. La dualidad Sonic clásico – Sonic moderno para cada ambientación funciona de maravilla. Es increíble cómo han conseguido reinventar mundos para adaptarlos a la jugabilidad de cada uno, jugando con la nostalgia a la vez que nos sorprende. No hay que olvidar tampoco una gran qué banda sonora que siempre ha acompañado al erizo, recuperándose los mejores temas.

Nos hemos dado cuenta que se nos viene encima algo grande. Los niveles jugados nos han dejado un muy buen sabor de boca y han situado a Sonic Generations entre lo más alto de nuestra lista de deseados para estas navidades. Tantos grandes momentos en un mismo título lo argumentan.



Sonic Generations bebe mucho de la exitosa fórmula de Sonic Colours, asegurando casi al completo una aceptación de todos los fans





Valoración:

A falta de profundizar en éste, Sonic Generations promete ser todo lo que no han sido los juegos de Sonic en muchos años. No se nos ocurre mejor homenaje a un personaje que, pese haber sido sobreexplotado, está en el corazón de todos los jugadores.

A principios de mes llegará a las tiendas y podremos dictaminar sentencia. Hasta entonces, tocará comerse las uñas.

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

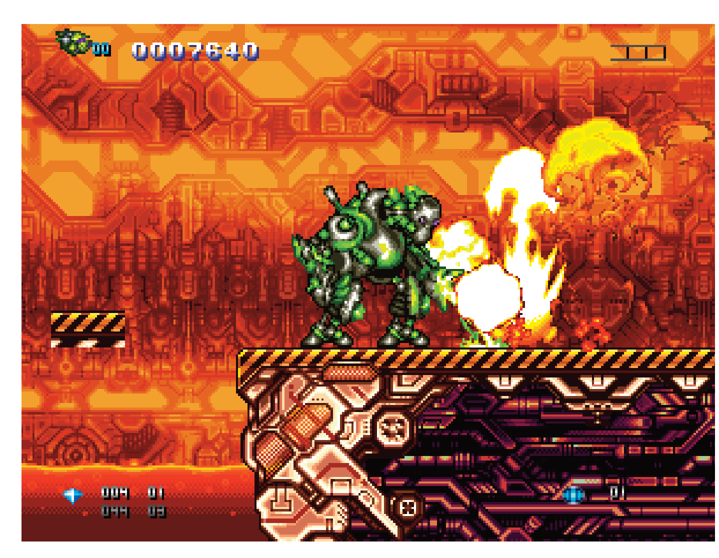


GunLord

Lo nuevo de NG:Dev.Team para Neo-Geo y Dreamcast

Los hermanos Hellwig vuelven a la carga con su tercer trabajo comercial para dos máquinas de culto. Pero esta vez, innovando frente a la tendencia imperante en el mundillo indie de Dreamcast, no se trata de un shooter

Ellos lo llaman *euro-style platformer*. Las imágenes mostradas y los comentarios de los propios autores en redes sociales nos permiten hacernos una idea de lo que eso significa: un juego claramente inspirado en la serie Turrican. Y eso a la Dreamcast le va a venir de maravilla. Los dos alemanes que forman **NG:Dev.Team**, los hermanos Timm y René Hellwig, ya nos han deleitado con sus trabajos previos: **Last Hope** para Neo-Geo CD y AES, su actualización **Pink Bullets** para MVS y Dreamcast, y el más reciente **Fast Striker** para MVS, Dreamcast y



dispositivos iOS. Y no parece que les esté yendo mal, ya que después de meses de secretismo nos muestran por fin nuevas capturas del que será su tercer juego comercial, de nuevo para sus dos máquinas favoritas.

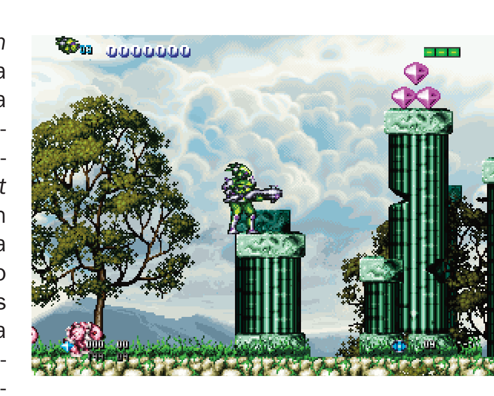
El juego nos pone en la piel de un guerrero "gordiano", la raza que derrotó al maléfico imperio gracias a la capitana Vanessa Gaiden, la esposa de nuestro héroe, que nunca volvió a casa tras la batalla y sigue en paradero desconocido. Mientras tanto, un nuevo villano aparece en la galaxia con legiones de seres mecánicos bajo su mando. Nuestra misión, evidentemente, es acabar con estos seres y con su señor y, si aún está viva, rescatar a Vanessa. No es que el punto de partida argumental sea muy claro ni imaginativo, pero al menos GunLord cuenta con una ligera historia de trasfondo, al contrario que Fast Striker.

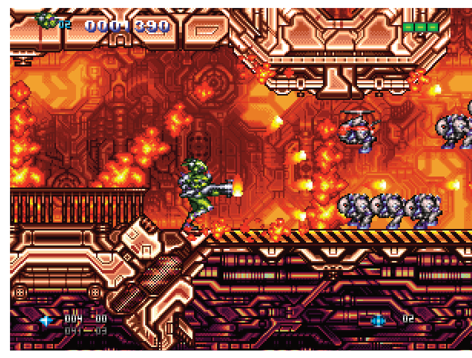
Gráficamente, no debemos esperar demasiados alardes. Se trata de un "*run and gun*" de la vieja escuela diseñado para la máquina de SNK, y ni siquiera poniéndola al límite de sus capacidades, de modo que el *port* a Dreamcast quedará aún más lejos de aprovechar la potencia de la consola. No obstante, otros aspectos como la variedad de armas a nuestra disposición, la envolvente banda sonora y la posibilidad de explorar enormes escenarios (un claro homenaje a la saga Metroid) parecen muy capaces de hacernos pasar por alto el apartado gráfico.

GunLord estará disponible a partir del 5 de Diciembre en cartucho de 624 megas para Neo-Geo MVS, y a mediados de Enero en edición normal y limitada para Dreamcast. El precio del *shockbox* para MVS es de 399 €. El de la versión de Dreamcast será de 32 € para la edición normal y de 42 € para la limitada, que incluirá un cd extra con la banda sonora.



Los gigantescos jefes de fin de fase serán uno de los puntos fuertes de GunLord





Valoración:

Aunque fuera un calco absoluto del Mega Turrican de Mega Drive, ya estaría entusiasmado por su salida. GunLord no va a revolucionar el género ni a poner al máximo de sus capacidades a ninguna de las plataformas en las que saldrá, pero es un soplo de aire fresco especialmente en Dreamcast, donde los últimos lanzamientos (tanto oficiales como independientes) han sido casi exclusivamente shooters.

TEXTO: CARLOS OLIVEROS


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

GTM

ASÍ ANALIZAMOS

0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral

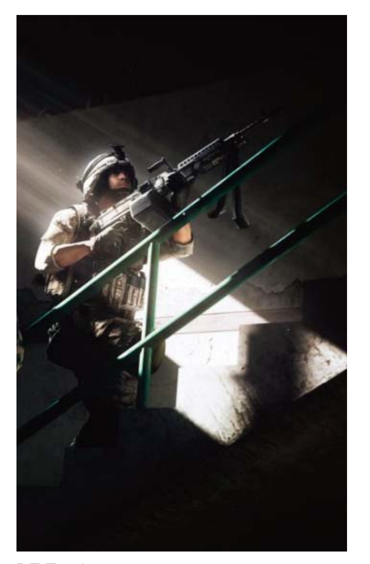


desarrolla: dice · **distribuidor:** eletronic arts · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Battlefied 3

Comienza la batalla

¡Ya está aquí! Después de una larga espera por fin nos llega la tercera entrega de uno de los mejores shooters bélicos de esta gen. La guerra táctica en estado puro se esta fraguando en nuestras consolas. ¿Estáis listos?



EA parece haber puesto toda la "carne en el asador" en favor de esta franquicia. La cual ha ido ganando más adeptos según iba publicándose una nueva entrega. De este modo también ha ido recortando distancias con su gran rival CoD, pero no solo queda aquí la cosa, sino que también propone golpear primero en esta ardua lucha de convertirse en el mejor shooter de esta gen, saliendo antes que su competidor.

Una vez puesto el juego, lo primero que llama la atención es la instalación requerida para mejorar las texturas, de unos 200 MB aproximadamente. Un punto a favor el haberlo incluido directamente en el disco, puesto que el aspecto visual mejora enormemente. También nos obliga a una instalación de datos del juego que suponemos que son para disminuir los tiempos de carga. De todo esto hablaremos más adelante.

Como todo el mundo sabe, el juego se divide en 2 partes (en el

El motor Frostbite 2 permite una deformación y daño de estructuras de lo más real, a parte de crear escenarios realmente grandes con buen nivel de detalles





caso de Xbox 360 es literal ya que cuenta con dos discos para cada una) la parte individual o campaña y el modo multijugador, del que hablaremos al final.

Comenzando por la campaña, esta comienza de manera impactante, manejamos a un soldado de las fuerzas especiales, que debe sabotear un atentado en el metro. De esta guisa comienza nuestra empatía con nuestro personaje, Henry Blackburn. En una "presentación" que casi no deja tiempo ni para respirar. Después de esto, comenzaremos a saber más de la historia de nuestro personaje gracias a una serie de cinemáticas en la que nos encontramos en un interrogatorio de la CIA. A partir de aquí rememoraremos todas batallas de las que fuimos participes a modo de flashback. Con esta puesta de escena lo chicos de DICE nos proponen unas 7 horas de juego, algo cortas, pero trepidantes. Pasando por varios escenarios bélicos, incluso llegaremos a montarnos en un F-18. Concluimos así este punto diciendo que la propuesta de los desarrolladores es mostrar el desarrollo de la campaña de una forma seria y realista.

Gráficamente, podemos observar 2 vertientes la de PC, con un apartado visual impresionante, y la de consolas, lógicamente inferior debido al hardware de las mismas. Aún así el motor gráfico Frostbite 2 hace un alarde de potencia en todas sus versiones, con un despliegue gráfico, sobre todo en tomas estáticas, de lo más real y espectacular. Al igual que la texturización es bastante sólida y notable, gracias a la ya comentada instalación que las mejora enormemente. Los efectos lumínicos son fantásticos tanto de día como de noche, y la espectacular destrucción de los escenarios no está tan lograda



Contaremos con una gran variedad de vehículos, destaca por encima de todo el uso de aviones y helicopteros de combate, en el modo multijugador la labor en equipo es tal que tendremos que contar con la ayuda de un compañero para manejarlos









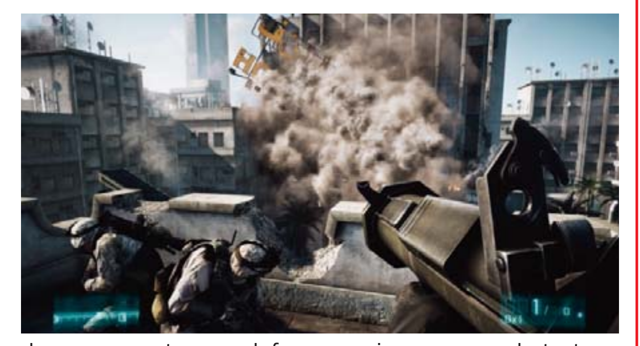
como en PC, pero presenta un aspecto formidable. Así contamos con unos enormes escenarios, pero engañosos, ya que están delimitados por la Zona de Batalla, y si nos salimos de ahí acabaremos en el "nicho". Esto da al juego una jugabilidad "sobre raíles".

En cuanto a las animaciones en consolas nos volvemos a pagar el peaje del hardware, teniendo que ser más limitadas, aun así siguen siendo muy fluidas.

Un punto en contra es la IA, algo descuidada, hay veces que los enemigos no se percatan de nosotros o cometen series despistes que hacen que tangamos la sartén por el mango, al igual que los civiles, estos se quedan "tan panchos" dentro de la zona bélica, lo que le resta enteros en cuanto a realismo.

Dejando de lado la campaña, corta pero de un gran nivel en general, nos adentramos en el plato fuerte del juego: el modo Multijugador. Este no es el típico al que otros títulos nos tienen acostumbrados, este es algo especial, marca de la casa. Este se caracteriza por ofrecer sobresalientes combates de infantería simultaneados con unos momentos de acción formidables a bordo de todo tipo de vehículos de tierra, mar y aire. Eso si en consola se han limitado los mapas y el número de usuarios desciende a 24.

Aquí nos encontraremos con los ya conocidos modos de juego. En primer lugar tenemos el modo asalto: en la que las fuerzas atacantes deben superar las líneas defensivas del enemigo y destruir las estaciones móviles de comunicaciones, pudiendo avanzar cada vez que acabemos con dos. El modo conquista en el que ten-



dremos que atacar o defender posiciones estratégicas. Y el todos contra todos, que no merece explicación.

Otra cosa que hay que tener en cuenta, es que antes de saltar al campo de batalla deberemos escoger nuestro equipamiento y la clase que queremos ser, entre Asalto, Ingeniero, Apoyo y Reconocimiento. Cada una nos ofrecerá distintas habilidades, artilugios y armas e irán subiendo de nivel mientras más juguemos con ellas, al igual que los vehículos, que mientras más los usemos, más iremos subiendo de nivel con ellos y recibiendo diversas mejoras para equiparles.

Pero no queda aquí la cosa, el juego se basa en el sistema de patrullas, con el que han venido trabajando en las últimas entregas, y pone como directriz el trabajo en equipo. Gracias a esto si morimos en combate tenemos oportunidad de revivir en las zonas habilitadas para ello en nuestra base o, por el contrario, hacerlo en la posición de alguno de los miembros de la patrulla que esté con vida. Esto consigue dos cosas: por un lado fomentar el sentido de la unidad y del equipo y, por otro, el mantener una inmediatez en cuanto al combate, que es muy agradecida en los momentos de máxima tensión cuando nuestro equipo nos necesita con vida en algún punto caliente de sus enormes escenarios.

Al igual que en el manejo de vehículos, los cuales necesitaremos de la ayuda de un compañero para poder sacar provecho de los mismos.

Todo un despliegue de medios que harán que la vida de este título se alargue sin perder la emoción de lo que es un conflicto bélico real.



Conclusiones:

Si bien nos es un título que destaque por su modo campaña, esta ha ganado peso en esta entrega, pero lo que realmente llama la atención es su modo multijugador. Este último se postula como un simulador de guerra en equipo que hace que cada partida sea todo un despliegue estratégico.

Alternativas:

Tenemos a la vuelta de la esquina a su competidor más fuerte, CoD Modern Warfare 3. Hay que decir que BF3 le ha dejado el listón muy alto. sin duda será una bonita lucha entre ambos

Positivo:

- Modo Multijugador excepcional
- La ambientación y sonido ¡Pura inmersión!

Negativo:

- Campaña corta
- Problemas puntuales con la IA

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	90
sonido	90
jugabilidad	89
duración	91
total	90

Una segunda opinión:

En general, el juego nos ha dejado impresionados. El ya esperado modo multijugador se a completado con una campaña intensa pero algo corta. Los gráficos y los efectos de sonido provocan una excelente ambientación. Con todo esto, Battlefied 3 se lo va a poner muy difícil a sus competidores.

Jose Barberán

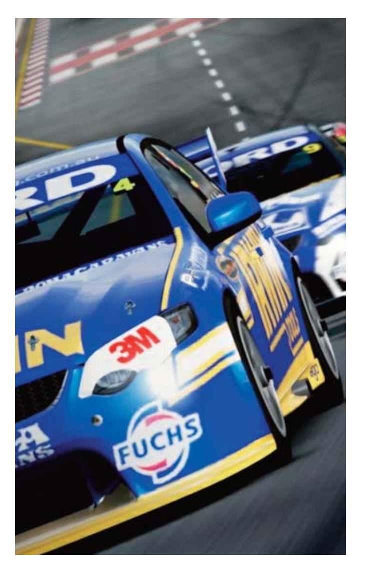


desarrolla: turn 10 · **distribuidor:** microsoft · **género:** conducción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € **edad:** +3

Forza Motorsport 4

La simulación hecha juego

Llega hasta nosotros el nuevo título de Turn 10 con la intención de ofrecernos la experiencia más realista hasta el momento. Ponte cómodo y disfruta de la velocidad como nunca antes lo habías hecho



Sientes un nudo en el estomago, las manos te sudan y apenas puedes tragar saliva. En breve el semáforo se pondrá en verde y deberás demostrar que eres el numero 1 en la carretera. Bienvenido a Forza Mortorsport 4.

Es un título cuidado hasta el más mínimo aspecto, y eso lo apreciamos en cada uno de sus apartados. Desde que introducimos el disco podemos apreciar el mimo con el que el título ha sido tratado. Unos menús vistosos y con un diseño atractivo nos mostraran las numerosas opciones de las que disponemos en pantalla. Los modos de juego se han visto aumentados y nos brindarán numerosas horas de diversión. La experiencia online ha cobrado más protagonismo si cabe aumentando el número de corredores permitidos de forma simultánea en las carreras hasta 16. La cantidad de vehículos de los que dispondremos será formidable, constituyendo un verdadero reto para aquellos fan del coleccionismo. En resumen, y

El modo Autovista supondrá una verdadera delicia para aquellos entusiastas del mundo del motor

comparando esta entrega con su predecesora, encontraremos más y mejor. Y eso es decir mucho, ya que la anterior entrega era considerada para un gran mayoría como referente dentro del género de la simulación automovilística.

Una de las principales novedades que incorpora esta cuarta entrega con respecto a la tercera es la inclusión del “Modo Rivales”. En este modo podremos retar a nuestros amigos en determinados eventos a superar el tiempo que realicemos, recibiendo éstos un mensaje cuando se conecten, indicándoles nuestro tiempo a batir. Así el título fomenta la competitividad entre los usuarios sin la necesidad de que se encuentren conectados tal y como exigen la carreras online.

El apartado de la comunidad se ha visto enormemente reforzado con la inclusión de los clubs. Ahora podremos crear o unirnos a un club y disfrutar de una mayor interacción entre los miembros que lo integren. Y la creación de estos clubs no se verá reducida tan sólo a un punto de encuentro de sus miembros donde poder compartir coches, sinó que cada integrante podrá especializarse en un faceta concreta: conductor, realización de tuneos, mejoras mecánicas, etc. Posteriormente todos los miembros que lo integren podrán verse beneficiados de sus progresos.

Ya en la tercera entrega, el apartado visual era espléndido, consiguiendo un acabado muy acertado, pero podemos afirmar, sin temor a equivocarnos, que en esta cuarta entrega, Turn 10 se ha superado, ofreciéndonos unas imágenes foto realistas espectaculares, causantes de tenernos enganchados a la pantalla muchas horas con el único afán de disfrutar de los detalles de los vehículos y escena-

Más y mejor

Forza Motorsport 4 mantiene todas las virtudes de su predecesor, añadiendo jugosas novedades que lo sitúan como refenten en el género de la conducción automovilística.

En esta nueva entrega no sólo se ha implementado un control opcional mediante kinect que, conseguirá atraer a los jugadores más casuals al mundo de la conducción, sinó que también se han añadido sustanciosas mejoras en el apartado online.

La inclusión del modo “Rivales” fomentará la competitividad entre nuestros amigos para conseguir los mejores tiempos en los diferentes circuitos, y la posibilidad de participar de forma simultánea hasta 16 jugadores, logrará carreras más divertidas y espectaculares.



FORZA MOTORSPORT 4





rios.

El apartado sonoro merece una especial reseña. No sólo se ha realizado un buen trabajo con la banda sonora que podemos disfrutar durante los menús, sinó que se ha cuidado en recrear fielmente el sonido de cada vehiculo, aspecto que nos da a entender hasta que punto se ha trabajado en conseguir una simulación óptima. Otro gran detalle que incorpora, son los comentarios por parte de la voz de “más que coches”, que nos guiará durante el juego.

Como bien expuso Dan Greenawalt, nunca se va a poder conseguir una simulación 100% realista de la experiencia de pilotaje, o al menos no con los medios con los que nuestra sociedad cuenta, ¿quien sabe lo que es capaz de inventar el ser humano el día de mañana?. Pero creedme si os digo que Forza 4 lleva a unas cotas nunca antes experimentadas en una consola





de sobremesa el concepto de simulación.

Los chicos de Turn 10 han querido ofrecer a los jugadores sensaciones equiparables a la realidad y para ello han colaborado con Pirelli para obtener un comportamiento de los neumáticos a la altura de los simuladores utilizados en la Formula 1 .

Si como simulador Forza 4 se perfila como la mejor opción para aquellos amantes de los juegos de conducción, el título trae consigo un añadido que hará las delicias de los amantes del mundo del motor independientemente de su interés por los videojuegos. Me estoy refiriendo al modo autovista, un modo que hará los efectos de enciclopedia automovilística y que nos permitirá consultar las características de los vehículos a la vez que nos brindará la oportunidad de apreciar en primera persona sus detalles de forma precisa.

Poco margen de mejora le queda al título para una futura entrega, con la salvedad quizás, de incluir carreras en mojado o nocturnas, principales carencias que se le han achacado al juego. Es justo decir que todo lo que se ha implementado en Forza 4 se ha hecho de forma magistral y no sería de recibo penalizar el título por lo que no incorpora, y más si se trata de un juego con amplio contenido. Es mejor hacer 10 cosas bien que 12 regular.

Si no sois seguidores de los juegos de conducción teneis excusa. En cambio, si os considerais amantes de este género, Forza 4 es un "must have" que debe ocupar un lugar importante en vuestra colección de juegos.

Conclusiones:

Pocas veces encontramos un título tan sólido que cumpla sobradamente las expectativas depositadas en él. Forza 4 ofrece muchas cosas y todas ellas de forma excelente.

Alternativas:

Los poseedores de una PS3 pueden optar por Gran Turismo 5 como alternativa a este título exclusivo de Xbox 360.

Positivo:

- Gran nivel visual y tratamiento de la iluminación.
- Gran cantidad de contenido.
- Gran trabajo de doblaje

Negativo:

- Se echa en falta un sistema de penalización a los jugadores "sucios"
- Te robará muchas horas de sueño

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	92
sonido	90
jugabilidad	95
duración	98
total	92

Una segunda opinión:

Un gran juego que consigue situar otra vez a la franquicia de Turn 10 a la cabeza de los juegos de conducción. Por contra, continua sin implementar las condiciones meteorológicas y la conducción nocturna, opciones que ya en su anterior entrega se echaban en falta.

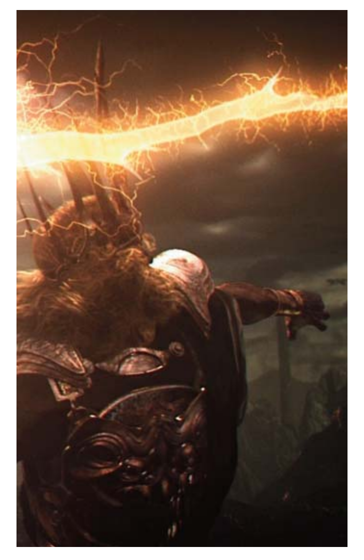
José Luis Parreño

desarrolla: from software · **distribuidor:** namco-bandai · **género:** morir · **texto/voces:** cas/ing · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Dark Souls

Qué maravilloso es morir

Cruel, implacable, sin concesines. Dark Souls es todo eso y más, un despliegue de enemigos malintencionados, capaces de matarte de un solo golpe, de pinchos, fuego, trampas ... y el placer de superar todos esos escollos y triunfar, alguna que otra vez...



Hay juegos que marcan una generación, algunos dentro del mainstream más "shooteresco", otros porque se controlan agitando los brazos como si fuéramos patos y gustan al público mayoritario, pero hay otros, unos pocos, que sobrevivirán al paso de los años en la memoria de aquellos que disfrutamos con algo más (se nos conoce como hardcore o frikis masocas, eso ya al gusto); y esos títulos son los que dentro de veinte años mi hijo emulará en su pc, porque de su poderosa personalidad siempre se hablará en artículos, siempre se hará referencia a ellos y siempre, siempre, serán capaces de generar curiosidad al que ame los videojuegos. Dark Souls, así como su primera entrega, entran en este último grupo. Aunque seguro que lo de agitar los brazos también será objeto de estudio.

Estás muerto y te encanta

Dark Souls, por encima de ser un título en el que matar a criaturas grandes y con muy mala baba, es un juego que juega con la so-

La nueva iteración del binomio cruel de From Software ofrece una trama más elaborada

ledad. Como ya sabréis de su anterior aparición en consolas, emplea el online para mostrarnos a otros jugadores que pasan por donde nosotros nos encontramos, pero con lo que no podemos interactuar (tenemos que invocarlos de una manera determinada). El mundo es triste, duro y áspero y corremos a través de un mundo repleto de enemigos y adversidades en el que somos el elemento a aplastar, el pilar más débil de la estructura. Y morimos, y nos sentimos fracasados; y solos. Entonces, la sombra de un guerrero jugado por un chaval de Nebraska pasa a nuestro lado y nos animamos a nosotros mismos a levantarnos y seguir avanzando.

Porque, insisto, DS no consiste en llegar a un final boss, matarlo y avanzar, consiste en atravesar un camino tortuoso repleto de formidables rivales, ahorrando fuerzas, items y preocupado de que tu arma no se te rompaantes de llegar a tu destino… y morir para volver a empezar, sentirte frustrado y no saber si rendirte o continuar.

¿Merece la pena sufrir?

Ésa sería la gran pregunta de Dark Souls, ¿merece que dedique unas 100 horas de mi vida a pasarlo mal?, ¿a ver como tardes enteras no me sirven ni para subir un nivel de experiencia?; lo digo porque cada vez que matamos a alguien se nos conceden unas almas, necesitamos recolectarlas y llevarlas a una hoguera, nuestro lugar de descanso y checkpoint para subir de nivel, pero si nos matan, se nos caen todas en donde nos ensartaron la puñalada mortal y si no conseguimos regresar a por ellas sin que nos vuelvan a matar.. sí, ¡Puf! Nos quedamos sin nada. Pues curiosamente ahí está otro de los “hits” de la cuestión, frustrarnos, pero de-

Nos vamos de viaje

Dark Souls cambia la estructura del primero y plantea un mundo más abierto, eso sí, sin concesiones. No hay mapa, ni radar, ni punto al que ir y volver, tan sólo una misión vaga y el peso de nuestro equipo.

El título de From Software es todo un revulsivo ante las excesivas ayudas que pueblan los juegos de hoy en día que, ojo, no las critico, pero sí estaría bien demostrar tanta personalidad y continencia a la hora de mostras barras, menús, flechas y rutas para ayudar al jugador.

Así, en desorden, uno puede elegir así su camino. Por si no era suficiente con frustrarse por perder, morir y caer en una trampa ahora añadimos lel perdernos, no saber si estamos tomando el camino correcto e, incluso, vernos atrapados. Genial ¿Verdad?







jarnos la zanahoria preparada para que corramos tras ella; y lo hacemos para que, de repente ¡pum! puñalada por la espalda y nosquedamos sin poder levelear ¿No es maravilloso? Pues depende, este título te obliga a preguntarte ¿Qué tipo de jugador eres?

Porque Dark Souls no es un juego de acción de fantasía en tercera persona planteado en un mundo abierto (ahora han sumado el "perderse en un mundo desconocido" a esa sensación de soledad que generan), es un título de investigación, de superarse a uno mismo, de frustrarse y alegrarse como un niño al que le regalan una Neo-Geo en los años retro cuando conseguimos un pequeño logro, es un juego de echarle un buen rato sin grabar, de la tensión de no saber que hay tras esa esquina. El título es difícil, pero en esta dificultad es donde radica estos apasionados comentarios así que ¿Qué tipo de





jugador eres?

Una segunda parte

Pero no olvidemos que DS es una continuación ¿Qué mejora del primero? Pues fundamentalmente es de base similar pero con mejoras. No hay nexus, cambiamos el punto central por "el viaje", ahora caminamos a la deriva, parando en unas hogueras donde descansar y subir de nivel; y a mí, esta mejora, este cambio, mejor dicho, me ha parecido sublime. Soy un gran fan de viajar en los juegos y éste consigue añadirle ese punto macabro de que ya has perdido antes de comenzar. Otras novedades afectan a la hora de enfrentarnos al online, se trata de los pactos, tratados firmados con personajes no jugadoesr que nos alienaran en función de con quien lo hagamos; pero en esencia, en su jugabilidad sigue funcionando de la misma manera; y lo hace a la perfección, aunque, como siempre sucede en estos casos, no sorprende pero tampoco se pretende. From Software brinda una nueva aventura retante y difícil pero que sabe recompensar a quien acepte el reto.

Personalmente, os animo a que os atreváis a darle una oportunidad y a no rendiros, un título capaz de construir un mundo tan desconocido y mágico (mención especial a los tiempos de carga en donde nos describen ciertos objetos del juego que rellenan de contenido el vacío deliberado del universo de Dark Souls) y ponerte en el medio de todo para dejarte caminar, y morir, a tus anchas, merece la pena. Con Dark Souls, ya hay videojuegos para todos los gustos, si eres hardcore, demuéstralo.

Conclusiones:

Hacía mucho tiempo que no veíamos un título tan acertado en el género como el que hoy nos ocupa, y es que sabemos que en esta generación han sido algunos los "fraudes" gráficos, que seguro ....

Alternativas:

Si no os atrevéis con Dark Souls, os animo a jugar a Xenoblade Chronicles e imaginaos algo parecido pero con cien veces más mala baba.

Positivo:

- Diseños de mapeado y enemigos
-Su personalidad

Negativo:

- Algunos defectos gráficos

TEXTO: ADRIÁN S. (MUGEN)

gráficos	90
sonido	95
jugabilidad	90
duración	95
total	91

Una segunda opinión:

Una maravillosa segunda parte, cruel y maligna pero que hace de esto su mayor encanto.

Jorge Serrano



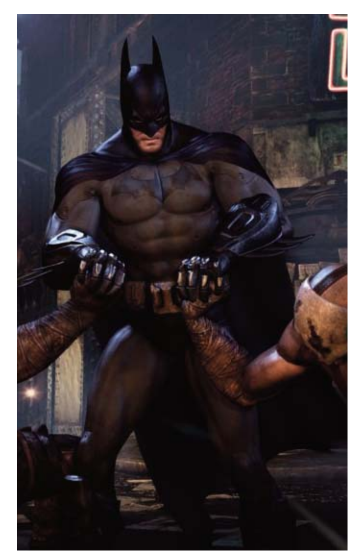
XBOX 360

desarrolla: rocksteady · **distribuidor:** warner bros · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +16

Batman: Arkham City

La esperada vuelta del Caballero Oscuro

Hace dos años, los chicos de Rocksteady Studios nos sorprendieron con la salida de Batmán Arkham Asylum. Pues bien, ahora vuelven con la segunda entrega del Hombre Murciélago, que promete ser mejor que la primera



2009, ese es el año en el que Batman resurge de sus cenizas y se pone por todo lo alto en el ámbito de los videojuegos, y no solo eso, sino que también rompió con el prejuicio de todo videojuego protagonizado por un superhéroe, la falta de calidad. La “culpa” de todo esto la tienen los chicos de Rocksteady, que han sabido captar la esencia del mundo que rodea a nuestro “Caballero Oscuro”, y plasmarla en formato jugable.

De hecho esto ha servido como simbiosis, ya que ambos, tanto Batman como Rocksteady, han subido como la espuma gracias el uno al otro.

Pues bien, lo que ahora nos atañe es la salida de la secuela de este superhéroe: Arkham City.

En esta entrega nos sitúan un año después de los sucesos del famoso “psiquiátrico”, el cual quedo completamente derruido. Es por este motivo por el cual, el alcalde Quincy y el ya conocido Profesor Hugo Strange (del cual no vamos a desvelar nada para

La ambientacíon del juego consigue transmitir al jugador toda la esencia del mundo “Batman”

evitar spoilers) toman la "excelente" decisión de trasladar la prisión a un distrito de la ciudad de Gotham. En ella encuentran cobijo toda clase de peligrosos personajes que van desde presos políticos y matones hasta, cómo no, un extensísimo catálogo de villanos que sueñan con el día en que podrán vengarse de Batman.

Con esta premisa los desarrolladores han puesto en escena un mudo mucho más amplio de lo visto anteriormente para nuestro deleite.

Todo lo visto en la entrega anterior, ha sido exprimido y mejorado para esta ocasión. El mundo creado, como ya hemos comentado antes, es mucho más grande, adquiriendo tintes de sandbox, aunque no llegue a serlo como tal.

Aquí llama especialmente la atención el espacio aéreo creado para que nuestro héroe pueda desplazarse por él.

Cosa que se ha potenciado para dar mayor agilidad a nuestro personaje, algo muy de agradecer ya que yendo a pie es algo lento, no siendo esto último algo negativo, ya que le da realismo, solo pensar en mover un traje tan pesado, como el porta Batman, debe de ser incómodo para andar o correr, por ello nos da la impresión de que los desarrolladores lo han querido transmitir así.

Siguiendo con el apartado jugable, la accesibilidad vuelve a ser la clave del programa, tanto en los combates como en el desplazamiento, la investigación o en cualquier otra faceta de las variadísimas propuestas que presenta el título. Y es que si algo es Arkham City es un cuidado compendio de experiencias jugables bien diferenciadas, quizá ninguna de ellas de una profundidad excesiva, pero sí todas ellas componiendo un conjunto realmente fantástico que nos va a atrapar desde el primer minuto hasta

Catwoman = Onlinepass

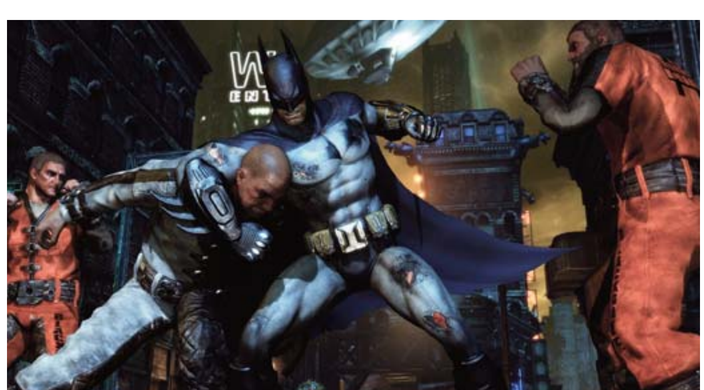
Algo de lo que se estuvo hablando mucho fue de la inclusión de la mujer gato. Pues bien, Selina Kyle es el "pase" online del juego. Para disfrutar de ella se necesita un juego nuevo, que incluye el código de descarga y que desbloqueará el llamado Batman: Arkham City's VIP, que dará acceso a Catwoman como personaje jugable, con su propia historia, armas y movimientos. Si no se tiene acceso al código VIP, Catwoman seguirá apareciendo en el modo campaña, pero no será jugable. Por lo que el comprador de segunda mano tendrá que pagar para disfrutar de ella, algo que no les sentará bien.

De esta manera se intenta cerrar el mercado de 2ªmano y de la piratería.

Personalmente a nosotros nos gusta disfrutar de Catwoman.







que acabemos el videojuego. Y no solo eso, sino que también se han incorporado mejoras en los gadgets para poder salir airosos de todos y cada uno de los problemas a los que estemos sometidos. Así como la implantación de una gran dosis de investigación en la que ponen a prueba nuestra capacidad de observación para dar caza a nuestros enemigos. Por ejemplo, tan sólo empezar el juego debemos analizar al más puro estilo CSI los restos de una de las salas de juicio de Arkham City para que, gracias a la trayectoria de una bala lanzada desde un rifle de francotirador, podamos adivinar la ubicación del Joker.

En cuanto a las animaciones de Batman hay que destacar el especial cuidado que se ha puesto en él. Como hemos dicho anteriormente, Batman es bastante más ágil, rápido, poderoso y contundente, puesto que en frente tiene una gran cantidad de villanos que buscan como premio su cabeza.





Los gráficos de las nuevas aventuras de Batman son unos de los más impactantes que han podido verse en lo que va de año. Estamos ante un juego detallista y excepcionalmente ambientado que rompe perfectamente los parajes más oscuros con colores más vivos creando un ambiente completamente fiel al comic.

La ciudad está plagada de detalles y la sensación de ser una bacanal de maldad y delincuencia se siente a primeras de cambio con decenas de grandes cristaleras derruidas, antiguos y supuestamente bellos pasajes totalmente invadidos por las pintadas o la suciedad, etcétera. La iluminación hace muchísimo para transmitir una sensación opresiva constante, amén de que el trabajo de efectos, como el calor de zonas de lava, el vapor del hielo o el efecto del viento, se adecua a la perfección. Al igual que las animaciones, todo esta cuidado al detalle, como ejemplo podemos decir que en las peleas se muestra una perfecta coreografía entre nuestro personaje y los enemigos.

Cabe destacar que no existe juego perfecto, y en esta ocasión hemos podido observar algunos fallitos como efectos de popping, pero son tan leves que no quitan mérito al juego.

La banda sonora es una de las más cuidadas, que hemos podido apreciar, con un toque épico que se ajusta perfectamente a la acción, al igual que el magnífico doblaje en nuestro idioma.

Con todo lo expuesto anteriormente, incluso con sus pequeños defectos, podemos asegurar que estamos ante un juego sobresaliente.

Conclusiones:

Un juego de una calidad soberbia. Desde el principio hasta el final te mantiene enganchado. Tanto su apartado visual como su jugable se muestran de manera sobresaliente. Sin lugar a dudas, la época dorada de Batman.

Alternativas:

Hay varios títulos en el mercado con superhéroes como protagonistas, como el Capitán América, Spiderman, etc, pero sin lugar a dudas, el juego que nos atañe, se lleva la palma.

Positivo:

- *Apartado técnico*
- *Sobresaliente ambientación.*

Negativo:

- *Algo de popping*
- *Pequeños problemas de cámara*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	93
sonido	91
jugabilidad	92
duración	90
total	**90**

Una segunda opinión:

No hagamos la vista gorda. Aunque sigue siendo un gran juego, más no siempre es mejor: entornos abiertos y multitud de rutas y nuevas características, pero Arkham City se aleja de la excelente curva de aprendizaje del primero y también de su mecánica básica. Con bajadas de frames y algún que otro bug evidente. Y los lectores fieles del comic apreciarán incongruencias importantes en el argumento, especialmente en la caracterización de personajes clave, además de un final totalmente anticlimático.

Rodrigo Oliveros

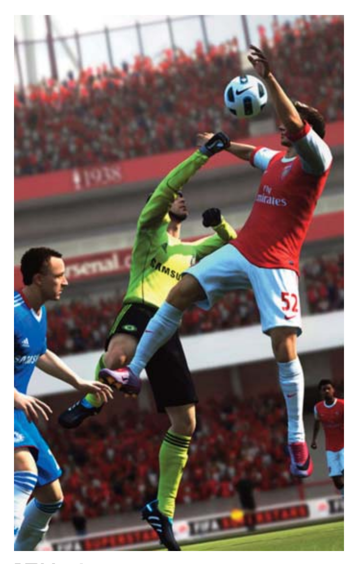


desarrolla: ea sports · **distribuidor:** ea · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,95/69,95 € · **edad:** +3

FIFA 12

Defendiendo título

Tras ser reconocido de una forma casi unánime como el mejor simulador de fútbol del mercado, EA Sports ha considerado esta edición como el momento propicio para introducir novedades importantes. ¡Y vaya que si lo ha hecho!



No debe ser sencillo tomar la decisión de revolucionar una saga que lleva unos años siendo líder. Los medios y jugadores criticamos siempre el inmovilismo de algunas desarrolladoras de videojuegos que nos ofrecen año a año el mismo producto sin casi novedad alguna. Pero cuando se introducen cambios no gustan a todo el mundo y siempre habrá quien "se baje del carro" porque su franquicia preferida ha tomado un camino que no es el que él esperaba. Pero la apuesta de EA Sports por ofrecer un producto lo más cercano posible a la simulación futbolística es clara y aunque haya jugones que se pasen al otro lado buscando una jugabilidad más arcade y sencilla, todos los cambios que se han ido realizando en la saga FIFA a lo largo de los últimos años buscan que el jugador experimente una sensación lo más cercana posible a disputar un partido real del deporte rey.

Además, FIFA 12 ha sido lanzado o verá la luz en PSP, DS, 3DS, Wii y dispositivos móviles con iOS y Android, aunque en estos Sony tiene una exclusiva temporal



El cambio más importante que nos encontramos en FIFA 12 respecto a la edición del año anterior es el sistema de defensa. Hasta ahora se realizaba de un modo sencillo y casi automático, aproximabas tu jugador al delantero rival y en un porcentaje muy elevado de ocasiones recuperabas el balón. Eso se acabó, en este nuevo FIFA será tan difícil defender como atacar, tenemos a nuestra disposición una gran variedad de opciones desde hacer una entrada fuerte a aguantar al rival, desde tratar de quitarle la pelota metiendo el pie hasta simplemente molestar con pequeños empujones y cargas que le impidan continuar la jugada con normalidad. Por si esto no fuese suficiente podemos pedir a un compañero que quede a la espera o que nos ayude en un dos contra uno si nos vemos apurados. Pero no solo tendremos que pulsar el botón más adecuado en cada momento sino que lo tendremos que hacer en el momento preciso, una entrada a destiempo provocará una falta o penalti en contra o que el delantero rival se vaya solo hacia nuestra portería mientras nosotros solo podemos ya mirar. A esta creciente dificultad defensiva se le suma que la IA de los rivales se ha mejorado significativamente, en ocasiones da la sensación de que hasta "hace trampas" ya que en los niveles más duros siempre tiene el regate apropiado para la entrada que estamos haciendo. Esta mejora de la IA rival se aprecia también en tareas defensivas, se acabo aquello de buscar el gol siempre de la misma forma, si abusamos del juego por una banda el rival se balanceará hacia ese lado haciendo prácticamente imposible atacar por allí,



Los cambios introducidos acercan aún más la saga FIFA a la simulación de fútbol. Se trata de la edición más novedosa y rompedora desde que el juego de EA Sports se hizo con el liderazgo futbolístico en consolas con el salto de generación









tendremos entonces que buscar otros recursos.

La otra gran novedad que incluye FIFA 12 es el nuevo motor de impactos, con el que EA Sports trata de conseguir que un deporte tan físico como el fútbol se muestre lo más real posible. Este motor ha sido objeto de multitud de críticas e incluso de divertidos videos con bugs más que curiosos. He de decir que tras muchas horas de juego no he sufrido ninguno de esos errores tan exagerados, sí pequeños enganchones entre jugadores y choques demasiado espectaculares, pero nada que enturbie la jugabilidad de FIFA 12 y por tanto el resultado final del juego. Es un aspecto a mejorar y pulir (se supone que un parche está en camino) pero es indudable que mejora la saga y la acerca aún más a la simulación que el equipo de Peter Moore busca.

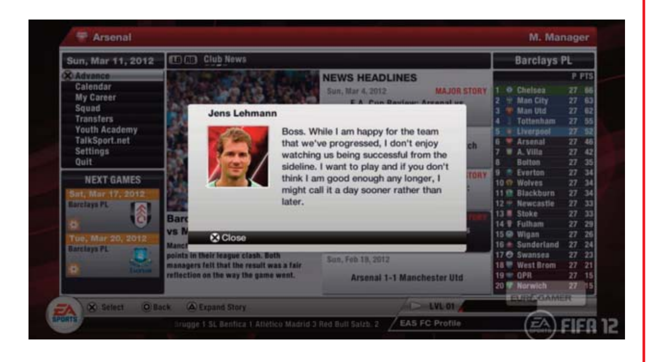
Aparte de estas grandes revoluciones en el título, se han introducido otras novedades menos importantes y se han modificado, ajustado y pulido multitud de detalles de FIFA 11. Gráficamente lo más destacables es un nuevo sistema de menús, que aunque puede perder al principio, una vez que le pillas el truco se muestra mucho más intuitivo y rápido a la hora de acceder a la multitud de opciones que FIFA 12 ofrece. Sobre el terreno de juego las principales diferencias las encontraremos en las animaciones de los futbolistas, se han incluido multitud de nuevas animaciones que se apoyan en el nuevo motor de impactos. Los modelados de los jugadores se ha retocado ligeramente pero su apariencia es casi igual a la de FIFA 11,. Sí que se aprecian las mejoras en el entorno con un nivel mayor de deta-



lle en los estadios y sobre todo en las aficiones que pueblan las gradas, que resultan muchísimo más creíbles que en ediciones anteriores.

El sonido ambiente del partido se ha mejorado también con una mayor variedad de cánticos de las aficiones y los anuncios de cambios y tiempo de descuento por megafonía. En la narración del partido los incombustibles Paco González y Manolo Lama siguen con sus chascarrillos clásicos y también sus errores habituales. Es un aspecto que EA Sports debería de mejorar de cara a próximas ediciones, hay comentarios que ya están demasiado “trillados” y se deberían corregir los errores de asignación de comentarios a incidencias del partido, algunos de los cuales son ya demasiado antiguos.

En cuanto a modos de juego se ha mantenido la variedad de FIFA 11 aunque algunos se han modificado y mejorado. Destacan las nuevas opciones en los modos de gestión del club y como se ha modificado todo lo relacionado con como se muestra la información en estos modos y el nuevo sistema de fichajes, mucho más real y divertido. Con lo difícil que resulta ahora ganar a la máquina, parece una buena opción dedicar nuestros esfuerzos a los modos online. Como es habitual en la saga podemos encontrar el modo de juego que más nos guste y con una infraestructura que garantiza pasar un buen rato sin problemas de conexión o incómodos lag. Eso sí, las diferencias entre jugadores noveles y expertos se acentuan con el nuevo sistema de defensa de FIFA 12.



Conclusiones:

FIFA 12 es una apuesta arriesgada por parte de EA Sports, pero en el videojuego como en el fútbol quien no arriesga es difícil que gane. Las mejoras introducidas son tan revolucionarias que es lógico que precisen de un tiempo para su ajuste y que los jugadores nos acostumbremos.

Alternativas:

Se me puede tachar de fanboy, pero la alternativa es FIFA 11. Si las novedades del 12 no te gustan, la mejor opción es quedarte con el título del año pasado.

Positivo:

- Que divertido es defender
- Pequeñas mejoras a todos los niveles

Negativo:

- Pequeños bugs y problemas menores

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	88
sonido	78
jugabilidad	92
duración	94
total	**90**

Una segunda opinión:

Lejos de dormirse en los laureles, esta nueva entrega de FIFA aporta un gran salto de calidad en el terreno de la simulación futbolística, centrandose en la inclusión del nuevo sistema defensivo, que consigue revolucionar la jugabilidad del titulo en comparación con su predecesor..

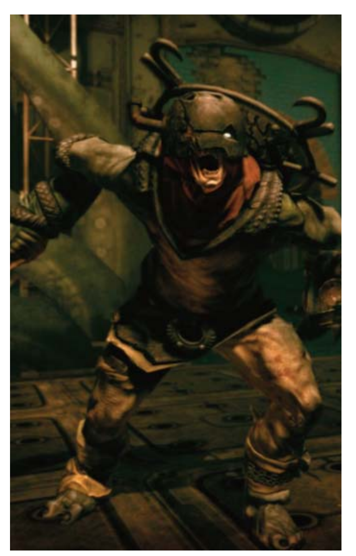
Sergio Colina

desarrolla: id software · **distribuidor:** bethesda · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

RAGE

Tecnología punta al alcance del pad

Han tenidos que pasar cuatro años pero por fin lo tenemos con nosotros. RAGE se presenta con id Tech 5, el nuevo motor gráfico que explota la consola hasta límites que no habíamos imaginado



Para poder enfrentarse a RAGE hay que tener claras varias cosas. Estamos ante la última apuesta de los padres del género de los FPS. Y no, no podemos buscar toques de sandbox ni roleros. Tenerlos los tiene. Pero sus virtudes no están basadas en ellos. Es un shooter. No vamos a estar limitados por pasillos. Incluso se nos pone un escenario a nuestra disposición para desplazarnos y donde los diversos NPC nos encomendarán misiones para acometer. Pero buscar más allá sería engañarse a sí mismo. RAGE es muy bueno en lo que es. Pero buscarle tres pies al gato solo puede producirnos una desazón que sería totalmente injustificada. No es un FallOut, así que antes de plantearos su compra, tened muy claro a qué os vais a enfrentar.

106 años después del Día D, aquél en el que el meteorito chocó contra la tierra erradicando toda forma viviente. O al menos esos creíamos. El Proyecto Edén es un fracaso. Nosotros, uno de

RAGE hace gala de los 60FPS constantes de una forma tan sencilla que resulta sorprendente

los elegidos para repoblar el planeta, volvemos a la vida tras más de un siglo con ésta suspendida. Pero algo entre medio no ha ido como debería ir. El Proyecto ha fracasado, y Wasteland es un páramo donde solo impera la ley del más fuerte.

Aunque manido, el argumento podría ser el epílogo de una gran superproducción. Pero lamentablemente no es así. No deja de ser un mero hilo deslavazado, en muchas partes inconexo y al que no se le ha sabido sacar todo el jugo que podría haber dado.

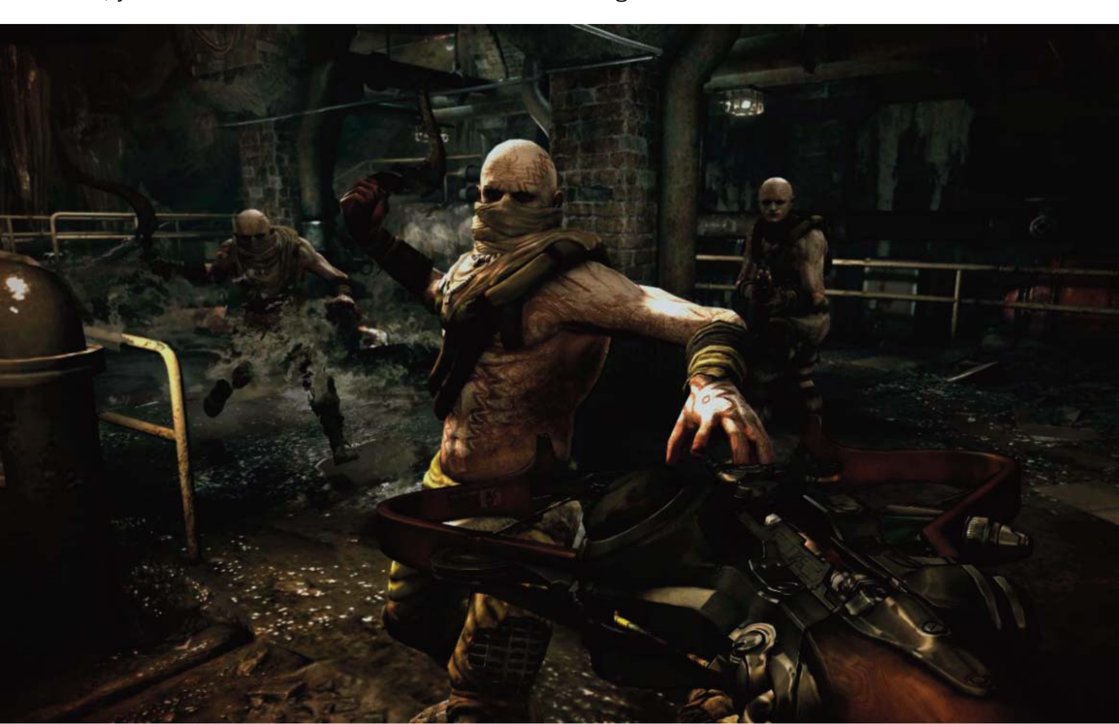
Atendiendo a sus diferentes versiones, nos encontramos con notables diferencias. id Tech5 no se muestra igual de fiable según sea nuestra plataforma de juego. Por experiencia personal la versión para X360 ha salido mucho mejor parada que su homónima para PS3. Los 60FPS estables sin caídas, y con modelados realmente notables, llevan un paso más allá lo hasta ahora mostrado dentro del género en la máquina de Microsoft. En ese aspecto el juego es una verdadera bestia. Después de jugarlo, probar otro juego es notar como que le falta una marcha más. El plus de jugabilidad, sello made in id Software, está presente a cada paso. El control sobre el personaje y todas sus facetas es total. Y llega a alcanzar límites excelsos según vamos adquiriendo la pericia necesaria en su manejo. Un juego tremendamente agradecido y que sabe corresponder con gran gratitud el tiempo que invertimos en él. Cuanto más juguemos, mejores nos convertiremos.

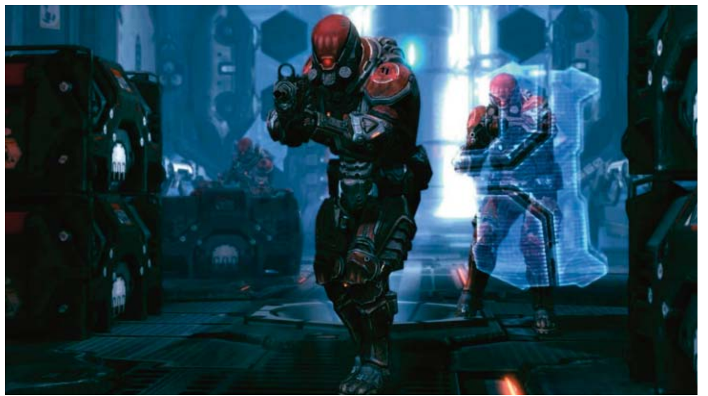
Por poner un pero, la megatextura no llega a cuajar del todo. En la versión para 360 los fallos provocados no son tan evidentes como sí lo son en la versión para PS3. La técnica, consistente en una carga de

Un shooter sin apenas vida multijugador

Curioso pero real. Rage incluye multijugador. Pero no como estamos acostumbrados a verlo. Encontraremos tres tipos, dos competitivos y otro cooperativo. Los dos primeros están basados en competiciones de coches. Uno es la simple carrera contra otros seis competidores, y el otro, una especie de arena al más puro Destruction Derby. La parte cooperativa la conforman las Leyendas del Yermo. Con otro jugador debemos eliminar la amenaza de una mazmorra mientras vamos cumpliendo una serie de objetivos específicos.

Al tratarse de un shooter sorprende que no se haya incluido el clásico modo refriega de todos contra todos, o combate a muerte por equipos.







texturas en streaming, no está del todo optimizada en la máquina de Sony. Si nos movemos rápido por el escenario veremos un constante reajuste de texturización. Puede llegar a ser molesto si somos personas muy sensibles a estos cambios. Pero tampoco es un problema que haga de RAGE una apuesta injugable.

Siguiendo dentro del campo de las virtudes, sorprende para bien lo adecuadamente bien pensados y diseñados que se encuentran los diferentes escenarios por los que nos desenvolvemos. La práctica totalidad de misiones a emprender se encuentran en entornos cerrados y responden a diversos asentamientos de las distintas facciones que habitan en este nuevo mundo. Estos emplazamientos son bastante largos, y cada uno perfectamente reconocible según sea el “oficio” de la facción que lo ocupa. Y a lo que unido a un buen tratamiento de la IA enemiga, lo hacen un continuo reto en





los niveles más altos de dificultad (que dicho sea de paso, recomendamos jugarlo en Pesadilla para poder exprimirlo a fondo). Estas misiones suponen el 70% del total del juego. El resto lo conforman una serie de trabajos secundarios y la exploración.

Como ya hemos indicado anteriormente, y a pesar de no ser un sandbox, las misiones sí que nos son encargadas siguiendo esta dinámica. Es por ello que el desplazarse por el mundo es una constante. Para ello dispondremos de una serie de vehículos. Pero claro, moverse por estas tierras no es algo que se pueda calificar como sencillo. Los enemigos están a la orden del día. Y en un intento de hacer estos viajes algo más que una anodina traslación, se nos presentan retos como recoger trozos de meteorito en un determinado tiempo, eliminar vehículos enemigos, e incluso emprender contrarrelojes si aceptamos los encargos de mensajería presentes en las principales ciudades. No dejan de ser meros extras que aunque no llegan a desentonar, su función e importancia es meramente testimonial. De la misma manera este mundo abierto no es algo descomunal. Recorrerlo de punta a punta en nuestro vehículo no es algo que nos lleve más de cuatro o cinco minutos de reloj.

En cuanto al apartado sonoro, es digno de alabar el excelente trabajo que se han marcado desde Bethesda en este aspecto. El intento de sincronización labial es de los mejores que hemos podido ver en un juego doblado a nuestro idioma.

Conclusiones:

La espera ha merecido la pena. Su excelente apartado técnico solo se ve paliado por el raro comportamiento de la megatextura. Por contra ofrece un juego largo (14 horas) y a unos robustos 60FPS. La historia ya es otro cantar.

Alternativas:

Por temática, su principal alternativa sería Borderlands. Pero más allá de su posibilidad del cooperativismo, no ofrece casi mejoras con respecto a RAGE. Pero shooters a hay a patadas.

Positivo:

- 60 FPS en consola
- Gran diseño de emplazamientos

Negativo:

- La megatextura en PS3
- Pocos modos multijugador

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	85
sonido	90
jugabilidad	93
duración	93
total	**85**

Una segunda opinión:

La experiencia de juego puede quedar empañada si optamos por la versión para PS3. Desconocemos si tarde o temprano saldrá un parque que de alguna manera palie esta deficiencia. Por lo demás, mantiene la esencia jugable que ha encumbrado a id Software.

José Luis Parreño

desarrolla: beenox · **distribuye:** activision · **género:** acción/aventura · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +12

Spiderman: Edge of Time

Un balanceo... en la dirección correcta

La última aventura del personaje insignia de Marvel llega a nuestras consolas prácticamente sin hacer ruido, sin grandes promociones y casi sin que las principales tiendas de nuestro país se hagan eco de su salida



Se diría que los superhéroes se han convertido, en los últimos años, en el equivalente videojueguil de los zombis en el cine. ¿Somos productores y estamos aburridos? Hagamos otra peli de zombis, y si no, una serie. Parece que para el público masivo cualquier tontería mola si tiene zombis (Zombie Strippers, *anyone*?). Y con la supuesta crisis creativa que acompaña tanto a Hollywood como, día sí y día no, al sector de los videojuegos, no es raro que los cómics se conviertan en fuente de inspiración (quien dice inspiración dice pasta) en el mercado actual. Esto es, además, un pez que se muerde la cola: si un juego tiene mucho éxito, seguramente se hará una película de él; si un cómic tiene mucho éxito, seguramente también, con el añadido de que llevará consigo otro "juego de la película".

Por todo ello, cada año vemos más juegos de superhéroes, ya sea basados en su respectiva pe-

Muy buenas voces (con Val Kilmer como villano), numerosos guiños a los lectores veteranos y, por fin, un guión a la altura del héroe, sus mejores bazas





lícula o simplemente pensados para seguir quemando a los mismos personajes. En este sentido, Spiderman y Batman ostentan el dudoso honor de ser los más quemados.

Normalmente, el binomio formado por superhéroes y juegos no asegura una equivalencia entre calidad y éxito. Los juegos que aprovechan el tirón de una peli se venden razonablemente bien aunque la calidad no acompañe, mientras que otros, escritos por guionistas competentes en vez de por oportunistas, parecen pasar sin pena ni gloria.

Dicha afirmación es hoy más cierta que nunca con la reciente llegada de Spiderman: Edge of Time, un juego que, en el momento de estar escribiendo este análisis, ni siquiera aparece en las webs de las principales tiendas "especializadas" de nuestro país.

La historia arranca con Miguel O'Hara (el Spiderman del año 2099) tratando de evitar que un megalomaníaco vuelva atrás en el tiempo para crear Alchemax, la multinacional que controla medio mundo (como Apple pero sin ser molona), más de cien años antes de su fundación original, permitiéndole adelantarse al nacimiento de los superhéroes y a corporaciones como Stark (la omnipresente empresa de Iron Man). Como resultado, nuestro presente y el futuro de Miguel O'Hara se ven automáticamente reescritos.

Gracias a una muestra de ADN que se extrae Peter Parker (el Spiderman de nuestra continuidad, por si alguien vive bajo una piedra y no se ha enterado) en este nuevo presente, Miguel O'Hara es capaz de rastrearle a través del tiempo y ponerse en contacto con él. ¿La razón? Ha



Nada más empezar el juego, una batalla a muerte nos espera: el Spiderman de toda la vida debe hacer frente al Anti-Veneno, uno de los personajes de más reciente creación en la serie arácinda actual






visto cómo nuestro héroe está a punto de morir a causa de esta alteración temporal, lo que provocará que él mismo desaparezca en el futuro. Ambos héroes deberán colaborar y dejar a un lado sus diferencias, que son muchas a pesar de ser los dos científicos con mallas, para poner fin a las ambiciones de Alchemax y salvar sus vidas y las de sus más allegados.

Esta trama, que rebosa giros argumentales y guiños a lectores curtidos de Spiderman, es obra del genial Peter David, creador del Spiderman 2099 allá por los turbulentos y comiqueros años 90 y autor de las mejores etapas de X-Factor, así como de aquella interesantísima miniserie en la que Daredevi y el trepamuros se revelaron mutuamente sus identidades por primera vez.

Y se nota. Los diálogos resultan lógicos, naturales y espontáneos sin caer en la tontería, ahondando en las motivaciones e inquietudes de cada personaje, y sin abusar de los villanos de siempre. De hecho, si nos ponemos a pensar, sólo nos enfrentamos al Anti-Veneno y... bueno, mejor no deciros quién resulta ser el CEO de Alchemax al final. Vale la pena jugar y sorprenderse con ello.

Como en otros juegos de Spiderman, la cámara se sitúa a una distancia prudente del personaje, ya que éste sigue necesitando de mucho espacio para su variedad de movimientos característicos. Las animaciones son muy buenas y muy creíbles, con eventuales bajadas de frames cuando utilizamos trajes alternativos (que hay un montón por desbloquear). Sin embargo, a diferencia de juegos anteriores, éste es mucho más oscuro y transcurre íntegramente en interiores, un



cambio refrescante frente a las típicas azoteas de N.Y. aunque habrá jugadores que las echarán de menos.

El sistema de combate es heredero del que vimos en Spiderman: Dimensions, pero pulido y simplificado aunque no por ello menos espectacular. Spiderman puede hacerse guantes de telaraña para pegar con más fuerza (además de otras formas que podemos crear), arrancar trozos de suelo y lanzarlos contra los enemigos, realizar vistosos combos aéreos y, tal vez lo mejor, hacer uso del sentido arácnido de un modo mucho más atractivo e intuitivo que en su última aventura. Del mismo modo, Spiderman 2099 golpeará con sus garras y espolones y aprovechará todas las capacidades tecnológicas de su traje, como un duplicado holográfico para despistar a los enemigos. También apreciaremos una mayor violencia en el sistema de combate de SM 2099 frente a un mayor uso de las redes en el SM de siempre.

Aunque la música no resulta especialmente memorable, sí es cierto que acompaña perfectamente y en todo momento la ambientación oscura y el ritmo frenético del juego. Sólo las escenas en las que nos infiltramos sigiliosamente por un pasadizo o un conducto ofrecen un momento de descanso.

Por otro lado, los efectos de sonido y las voces resultan sobresalientes. El repertorio de efectos es realmente ecléctico y rico. Actores como Val Kilmer (Batman Forever, El Santo), Josh Keaton (con un amplio currículum tanto en series de animación como en videojuegos) y Christopher Daniel Barnes (que prestó su voz al Spiderman de la serie animada de los 90) son los principales atractivos de un reparto de élite. El juego no está doblado pero con estos actores no es algo que debamos echar de menos, sobretodo viendo cómo se han doblado docenas de juegos y series en los últimos años. Sí incluye, lógicamente, subtítulos en español.

El gran punto flaco de Spiderman: Edge of Time es su duración. La campaña principal puede superarse en menos de 9 horas, aunque cuenta con un inmenso número de desafíos adicionales que, una vez completados, desbloquearán abundante material extra.

Conclusiones:

Un juego que hará las delicias de los fans de toda la vida, con un ritmo y un guión sólidos, pero que puede echar para atrás al que busque un título de Spdierman más "al uso". Corto pero intenso.

Alternativas:

¿Como aventura cargadísima de acción? Bayonetta. ¿Como mejor exponente de un juego de superhéroes? Batman Arkham Asylum, obviamente. ¿Como juego del mismo personaje? El reciente Spiderman Dimensions, claro.

Positivo:

- Peter David al guión
- Control muy sencillo pese a la enorme variedad de acciones posibles
- Efectos gráficos muy logrados
- La familiaridad de estar jugando a un Spiderman Dimensions... más fino

Negativo:

- Se hace bastante corto
- Se aprecian pixelaciones de texturas y dientes de sierra en los planos cortos
- No está doblado, aunque esto a veces es casi preferible

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

gráficos	82
sonido	84
jugabilidad	85
duración	70
total	**81**

Una segunda opinión:

Tal vez demasiado oscuro y con escenarios que pueden llegar a cansar, pero con un argumento y una jugabilidad, por fin, digna del personaje.

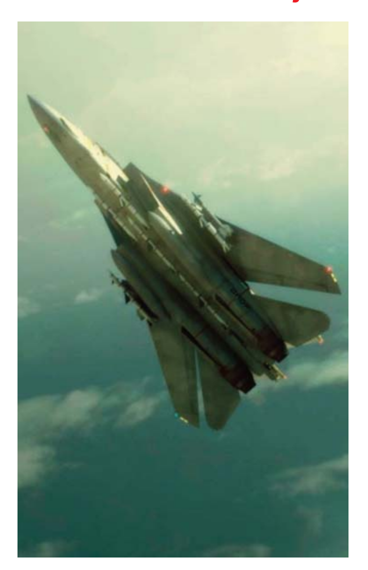
Carlos Oliveros

desarrolla: project aces · **distribuidor:** namco bandai · **género:** vuelo · **texto/voces:** cast. · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +16

Assault Horizon

La nueva entrega de la franquicia Ace Combat

Llega a nuestras manos la entrega más espectacular de la saga con un ,marcado aire arcade, en lo que es, sin lugar a dudas, una apuesta por la acción frenética como eje sobre el que se fundamenta el juego



Ace Combat Assault Horizon ha dejado de lado el factor de simulación para tirarse de lleno a una acción frenética y desenfadada que nos llevará en volandas a lo largo de la aventura haciéndonos sentir un verdadero as del aire capaz de decidir por el mismo el curso de las batallas.

Bien podríamos decir que estamos ante una superproducción hollywoodiense, ya que si algo puede identificar a esta entrega es la espectacularidad que ofrece desde los primeros instantes de juego.

Es cierto que la franquicia nunca se había mostrado purista en cuanto a la simulación aérea se refiere, y siempre había predominado el componente arcade, pero en esta entrega se va más allá.

Se introduce un nuevo sistema de control que posibilitará centrarnos de lleno en la acción sin necesidad de estar pendientes de realizar complicadas maniobras en medio de los combates y relegando todo el pro-

Tendrás que hacer gala de tus mejores trucos si quieres salir vivo de los enfrentamientos

tagonismo a los encuentros que se suceden en pantalla.

Encarnaremos a Bishop del escuadrón Warwolf en un futuro próximo (2015) donde tiene lugar un conflicto entre unos terroristas insurgentes que poseen un arma capaz de cambiar el curso de la historia.

Por primera vez encontramos una entrega de la saga ubicada en el mundo real, ya que hasta la fecha siempre se había optado por conflictos entre países imaginarios. Con este hilo argumental a modo de pretexto, recorreremos numerosas localizaciones mundiales con el fin de acabar con la amenaza en ciernes.

A pesar de que el guión está realizado por Jim DeFelice, escritor de contrastada calidad y que tiene en su haber varios best seller como Rangers at Dieppe, no acaba por atraparnos. Cumple su cometido, si bien no deja de estar en un segundo plano en comparación con la acción frenética que exhibe el título, verdadera protagonista del mismo.

Como ya hemos comentado, la simulación se ha dejado de lado en gran medida, con el nuevo sistema de control, para ceder todo el protagonismo a la acción directa, no obstante, se nos da la opción de elegir entre este nuevo sistema de control y el control antiguo, por lo sus partidarios pueden continuar disfrutando del juego como antaño.

La inclusión del modo duelo aéreo es el eje en el que se basaran los combates y resulta todo un acierto. Gracias a él se consigue transmitir todo el frenesí de los combates uno contra uno de las batallas aéreas. Una vez estemos lo suficientemente cerca del enemigo podremos activarlo mediante la presión de los botones RB+LB ó L1+R1a la vez, situándonos en la cola de

Duelos aéreos

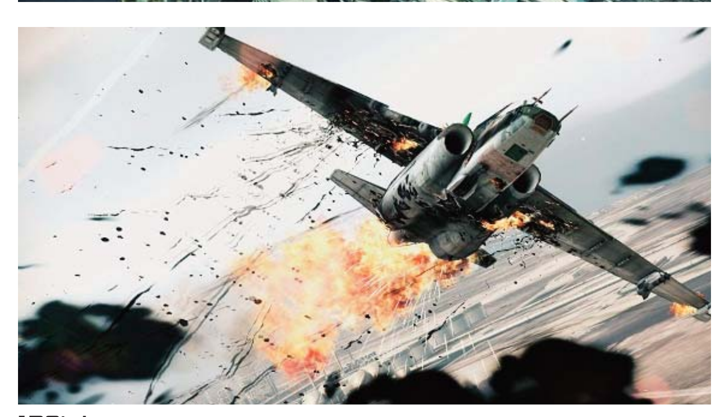
La inclusión de los duelos aereos constituye en si la novedad más jugosa que incorpora Ace Combat Assault Horizon. Es durante estos duelos en que el juego se muestra en todo su esplendor, ofreciendonos escenas dignas del septimo arte.

Podremos activar el modo de duelo aereo cuando nuestro rival este en nuestro campo de visión y lo suficientemente cerca, momento en el que observaremos una señal visual que nos indica la viabilidad del duelo.

Una vez activado no todo será un trayecto de rosas ya que deberemos estar alerta a nuestra retaguardia para poder realizar maniobras evasivas en caso de necesidad, desactivando el modo de duelo para tal fin.







nuestro objetivo y centrándonos en mantenerlo en nuestro punto de mira para acabar con el. Pero una vez activado no todo será pan comido, ya que si obviamos nuestra retaguardia no tardaremos en resultar un blanco fácil para nuestros adversarios.

La IA de los enemigos esta bien trabajada y seremos espectadores de como una y otra vez realizan maniobras evasivas espectaculares cuando son conscientes de que se encuentran en peligro. Por suerte nosotros podremos contrarrestarlas a su vez si realizamos las maniobras adecuadas en cada momento.

Los enemigos no nos darán ni un momento de tregua y pondrán toda la carne en el asador para derribarnos. No obstante el juego peca más bien de fácil no siendo excesivamente difícil acabarlo en unas 8 horas de juego.

No solo de los cazas vive el hombre, y bien lo sabe Project Aces, así y para ofrecer más va-





riedad en las misiones que conforman el título podremos cambiar nuestro caza por un helicóptero en un par de misiones y ejercer como artillero en otras.

Visualmente el juego luce a un gran nivel y trata de forma notable la espectacularidad de las explosiones y el modelado de los aviones que nos acompañaran durante todo el juego. Pero este apartado tiene trampa. Me explico, el juego esta pensado para ser disfrutado desde la altura, y si nos acercamos al nivel de suelo podremos comprobar que aquellas texturas de edificios y terrenos que a una cierta distancia cumplían con su cometido, no soportan un examen de proximidad, quedando en entredicho.

El apartado sonoro es otro de los aspectos que Project Aces Bandai han cuidado con mucho recelo. La banda sonora que nos acompaña es magnífica, llevándonos de la mano y poniéndonos en situación ante los acontecimientos que se suceden en pantalla. Además se ha realizado un gran trabajo de doblaje, con lo que podremos disfrutar del juego en toda su extensión sin tener que leer los habituales subtítulos

El modo campaña nos brindará unas 8 horas aproximadamente de duración, pero es en el multijugador donde la duración del juego se verá incrementada exponencialmente, ya que podremos jugar numerosas horas con nuestros amigos, ya sea de forma cooperativa o por el contrario compitiendo con ellos en los diferentes modos que incorpora.

Conclusiones:

. Estamos ante un título que deja a un lado la simulación para conceder un papel protagonista a la acción, y lo hace de forma extraordinaria, consiguiendo un juego que conseguirá que afrontemos los combates aéreos como nunca antes lo habíamos hecho.

Alternativas:

Cualquier entrega anterior de la saga.

Positivo:

- Espectacular de principio a fin
- El modo multijugador resulta de lo más entretenido

Negativo:

- Las texturas de los escenarios se resienten si nos acercamos lo bastante.
- Duración de la campaña algo escasa

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	75
sonido	84
jugabilidad	78
duración	76
total	**79**

Una segunda opinión:

Assault Horizon da un giro hacia los jugadores mas “casuals”, incorporando un sistema de control mas simple, con la intención de que el peso recaiga sobre los combates y no sobre el control de los aeroplanos.

Gonzalo Mauleón

desarrolla: konami · **distribuidor:** konami · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95€ · **edad:** +3

PES 2012

¿Trae esta entrega motivos para ilusionarnos?

Los rivales se encuentran en la cancha, suena el pitido, y un año más el balón empieza a correr. Poco cuentan los resultados de la temporada pasada. ¿Será este el año definitivo del resurgir de PES 2012?



A estas alturas de partido, donde año tras año la saga PES iba manchando su tan merecida reputación lograda en la anterior generación de consolas y, se iba viendo vapuleada ante las continuas innovaciones de su rival, Konami parece decidido por fin a coger el toro por los cuernos y mover ficha.

Antes de nada aclarar a todos los seguidores de PES que no echen las campanas al vuelo ya que ni de lejos se ha realizado todo el trabajo, y aun queda un largo camino que recorrer en pos de la excelencia, pero lo que es innegable es que en esta nueva entrega se deja ver un cambio en la actitud conformista que se ha venido exhibiendo en esta saga.

Esta última entrega PES nos devuelve las mejores sensaciones de la saga, todo un avance en comparación con las entregas de años anteriores donde la jugabilidad se encontraba muy por debajo del nivel acostumbrado, pero que a buen seguro puede no resultar suficiente a los aficionados

La IA ha sufrido una notable mejoria. No nos será tan fácil salir airosos en los partidos que disputemos

del deporte rey. Y es que a día de hoy mucho ha evolucionado el panorama y lo que antaño era considerado genial puede actualmente quedarse en discreto.

La IA se ha visto mejorada, y esta vez es verdad. La afirmación no se queda en papel mojado, ni tiene efectos simplemente de marketing, como sucedía en anteriores entregas donde se anunciaba tal hecho a los cuatro vientos y desgraciadamente podíamos comprobar que todo seguía igual. En esta entrega podemos apreciar que existe un trabajo realizado en este sentido, nuestros jugadores se posicionan de forma más correcta en el campo adaptándose a las situaciones del partido, desterrándose en gran medida la "rigidez" que marcaba las anteriores entregas.

Ahora los jugadores parecen saber leer lo que acontece en el terreno de juego e intentan anticiparse a nuestras acciones, realizando ayudas defensivas, una y otra vez. Comprobamos que las clásicas mecánicas que tan buenos frutos daban en anteriores entregas ahora no son garantía de éxito por lo que no podremos limitarnos a repetir una y otra vez la misma estrategia.

El timing de los partidos, y la aleatoriedad de las reacciones que se dan en el terreno de juego contribuyen de forma notable a causar una sensación de veracidad en los partidos, dejando de lado las reacciones establecidas que daban al título un aire muy encorsetado.

Una de las principales novedades que incorpora PES es un sistema de control sin balón. Un hecho cuanto menos curioso ya que si hacemos un ejercicio de memoria podemos ver que esta novedad ya se encontraba imple-

Evolucionar o morir

El conformismo nunca es buen consejero, y Pro Evolution Soccer puede dar fe de ello. Acomodado en los últimos años a vivir de las rentas, y sabedor que con tan sólo la reputación lograda, sus ventas estaban aseguradas, se ha encontrado hoy por hoy en una situación de clara inferioridad con respecto a su rival, que ni el más acérrimo fanboy puede negar. Esta entrega nos hace pensar que Konami por fin es consciente de la situación y está adoptando otra postura. Esperemos que esta predisposición no sea flor de un día y se lleve a cabo un trabajo continuado que vuelvan a colocar a PES al nivel que le corresponde. Esta sería una gran noticia para todos, de la que todos los usuarios saldríamos ganando.







mentada en su principal competidor unos años atrás. De esta forma tendremos la oportunidad de dirigir el esférico hacia donde queremos con más precisión, seleccionando en las jugadas a balón parado el destinatario hacia el cual queremos dirigir la pelota.

A esta novedad se le une la posibilidad de controlar manualmente los desmarques mediante el stick derecho. Así podremos manejar un segundo jugador con este stick mientras que con el primer stick controlamos al poseedor del balón, para realizar un desmarque que facilite nuestras opciones de romper la defensa rival.

A nivel gráfico apreciamos que la visualización de los jugadores de primer nivel raya a un gran nivel, por contra, no son muy numerosas, y se ha optado por una representación genérica para la gran mayoría de los casos.





Queda pendiente una vez mas resolver el tema de las animaciones presentes en el juego ya que siguen pecando de una rigidez antinatural que desmerece el resultado final. Demasiados años ya utilizando el mismo motor con pequeñas actualizaciones que no son suficientes para ofrecernos un producto a la altura de esta generación.

Los menús aunque vistosos y agradables, no resultan funcionales en determinados aspectos como pueden ser la gestión de tácticas o la negociación de los fichajes, complicando en exceso su utilización.

PES 2012 resulta un juego entretenido y que conseguirá hacernos pasar multitud de horas compitiendo en los modos de juego para un jugador que incorpora, así como contra nuestros amigos en línea. Y es en el modo multijugador donde muestra su mejor baza, ya que consigue que los partidos entre usuarios resulten trepidantes y muy divertidos, aportando un matiz arcade que consigue atraer a numerosos usuarios.

Este año Pro Evolution Soccer 2012 ha vuelto a saltar al terreno de juego decidido a disputar el partido por la corona del fútbol digital, después de haber permanecido demasiado tiempo como mero espectador en el banquillo de los reservas, pero no nos engañemos el nivel que exhibe no es de primera división y mucho me temo que con tan solo las novedades incorporadas en esta entrega no baste para posicionarse como rival del actual líder de la competición, ¿tengo que decir su nombre?

Conclusiones:

PES 2012 nos hace ser optimistas de cara al futuro. Si bien no llega ni mucho menos al nivel de su competidor, muestra pequeñas mejoras con respecto a su predecesor, lo que ya de por si constituye un logro en una franquícia que se había quedado anclada en el pasado.

Alternativas:

Fifa 12 se perfila como la gran alternativa a PES 2012. Una alternativa que exhibe incluso un nivel superior.

Positivo:

- Nueva IA que corrige fallos heredados.
- Comportamiento y física del esférico

Negativo:

- Existencia de menús poco funcionales.
- Innovaciones insuficientes para lo que se espera de la saga.

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	77
sonido	72
jugabilidad	80
duración	85
total	78

Una segunda opinión:

Otra entrega más que no logra corregir el mal quehacer que se ha venido exhibiendo en la saga. Es un juego correcto, al que se le debe pedir mucho más.

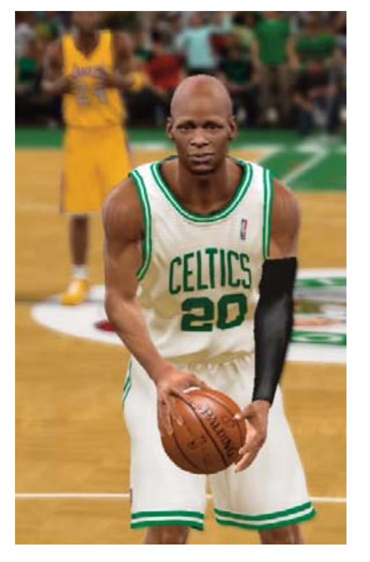
Ismael Ordás

desarrolla: 2k sports · **distribuidor:** take2 · **género:** deportivo · **texto:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +3

NBA 2K12

El básquet hecho arte

Un año más 2K Sports nos trae una nueva edición de la que ya es coronada como mejor saga de juegos de básquet, mejorando lo que parecía imposible con NBA 2K11



El afán de 2K Sports por conseguir año a año mejorar de forma notable su simulador de básquet es digno de quitarse el sombrero. Y más cuándo la entrega anterior recibe la cualificación de sobresaliente. Este año lo han vuelto a hacer con NBA 2K12 y de nuevo estamos ante un juego que justifica por méritos propios su compra. Y lo justifica sobre todo si hemos exprimido NBA 2K11.

Nos encontramos con un título más maduro. Se ha profundizado especialmente en su jugabilidad, consiguiendo una experiencia rica y compleja. Cogiendo como base 2K11, encontraremos múltiples añadidos con un gran número de opciones nuevas para resolver jugadas ofensivas y avanzar a nuestros rivales. La ejecución y el timing para la ejecución de fintas es exigente pero altamente satisfactorio. En defensa también encontraremos nuevos añadidos que invito a des-

Se trata de un juego difícil y con una curva de dificultad pronunciada, pero vale la pena hacer el esfuerzo para descubrir la maravilla jugable que hay detrás

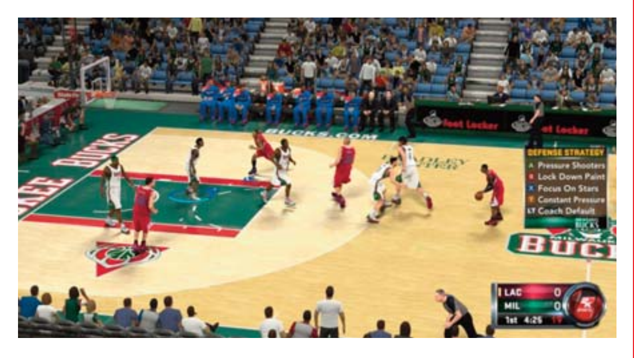
cubrir, siendo altamente recomendado estudiar a fondo su tutorial. Esta vez más que nunca toma importancia aprender a usar el analógico derecho tanto para dominar los nuevos movimientos y lo intuitivo de los movimientos al usarlo, como por el realismo y la naturalidad.

Debido a su profundidad y obsesión por el realismo, nos encontramos con un título con una curva de dificultad bastante alta. Habiendo jugado a ediciones anteriores aún nos atascaremos en algunos apartados del mismo tutorial. Que todo sea dicho, es bastante mejorable. Pero repito, vale la pena hacer el esfuerzo para descubrir la maravilla jugable que hay detrás.

Técnicamente la mejora no es demasiado notable, pero no es así en cuanto a modos de juego. Tanto el modo asociación como el modo mi jugador disponen de múltiples mejoras y nuevas opciones, algunas de ellas online muy interesantes. Pero no debemos perdernos el heredero del modo Jordan del año pasado. Esta vez deberemos conseguir batir hitos en partidos de diferentes equipos clásicos de la NBA, con un total de 16 divertidísimos partidos recreados. Y como siempre, no se ha escatimado en detalles: juego callejero, concursos de mates y un sinfín de opciones que no nos acabaremos. De nuevo, tenemos motivación para jugarlo durante muchas muchas horas.

Dicho todo esto, queda claro que NBA 2K12 vuelve a coronarse como mejor juego de básquet de todos los tiempos, superando a su predecesor notablemente.





Conclusiones:

NBA 2K12 es el mejor juego de básquet jamás creado. Y lo es por méritos propios. Su profunda jugabilidad, sus complejos modos de juego y la gran cantidad de detalles lo justifican.

Alternativas:

Sin NBA Live, NBA 2K12 queda como único candidato serio si buscamos una cancha de baloncesto. No obstante, si buscamos algo más arcade, tenemos NBA Jam.

Positivo:

- Las mejoras jugables
- Exigente a la vez que divertido
- El modo los mejores de la NBA

Negativo:

- El tutorial es algo básico en este juego, y es bastante mejorable

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	90
sonido	85
jugabilidad	95
duración	95
total	91

Una segunda opinión:

Igual que FIFA, el título de 2K Sports ha sabido encontrar la maestría. Un juego duro al inicio, pero que se convertirá en uno de nuestros juegos más jugados.

José Barberán



desarrolla: avalanche studio · **distribuidor:** sega · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 15€ · **edad:** +12

Renegade Ops

Acción a raudales

Un nuevo shooter arcade con vista cenital aparece en las plataformas de descarga de consola y PC, prometiendo como de costumbre diversión y altas dosis de acción

Los creadores de Just Cause vuelven a la carga con un título que no deja indiferente. Esta vez, en Avalanche Studio han querido deleitarnos con un título descargable para Xbox Live, Playstation Network y plataformas de descarga para PC. Lógicamente, nos encontramos con un juego mucho menos profundo en todos los sentidos. Pero manteniendo el estandarte de calidad del estudio, Avalanche nos trae una experiencia divertida y muy sólida.

Renegade ops se nos presenta como un título de acción con vista cenital donde formaremos parte del comando de los Renegados. Sin dar demasiadas vueltas a la historia, nuestro papel será acabar con unos malos muy malotes. El título está dividido en misiones, donde a mandos de nuestro vehículo tendremos que ir siguiendo las órdenes de nuestro general en un escenario abierto. Recuerda a muchos otros juegos descargables por su jugabilidad, dado que manejaremos nuestro vehículo con el analógico izquierdo y dispararemos con el derecho. Sin inventar nada nuevo, el control está realmente cuidado. A nuestra disposición tendremos 4 vehículos (y alguna sorpresa), diferenciados por una habilidad especial que va desde anular el armamento enemigo a usar fuego aéreo. Con las horas podremos además subir de nivel y comprar mejoras.

El juego dispone de una campaña con una duración más que digna, superando las 6 horas. Podremos jugarla sólo siendo ya re-

Manteniendo el estandarte de calidad del estudio, Avalanche nos trae una experiencia divertida y muy sólida



almente divertida, aunque como de costumbre en este tipo de juegos mejor jugarlo acompañado. Podremos jugarlo a dos jugadores en una misma pantalla, con un sistema de particionado de

El juego dispone de una campaña con una duración más que digna, superando las 6 horas. Y todo por apenas 15 euros. Relación calidad-precio excelente

pantalla sólo cuando es necesario, o cuatro jugadores en línea.

El título utiliza el mismo engine que Just Cause 2, el Avalanche Engine 2.0. Y como el ya mencionado, técnicamente el juego luce de maravilla. Los escenarios están llenos de vegetación y edificios destruibles, a lo que hay que sumarle la espectacularidad de los efectos de luz, polvo y fuego. El título además está acompañado de una música muy peliculera que ayuda a sumergirnos en la acción. Cabe también destacar que ha sido doblado a nuestro idioma, aunque con un doblaje bastante discreto que empaña ligeramente la experiencia.

Como ya he mencionado Renegade Ops no aporta nada nuevo, pero está cuidado para ofrecer la mejor experiencia posible. Un título muy sólido que gustará a los amantes de los títulos más arcade y la acción desenfrenada. A unos 15€, la relación calidad-precio es claramente excelente.



Conclusiones:

Pese a lo explotado de la fórmula, Renegade Ops consigue hacerse un hueco entre los títulos destacados de este mes. Un excelente apartado técnico y una jugabilidad cuidada son buenos motivos para ello.

Alternativas:

Buenas alternativas, también para plataformas descargables, son ambos títulos de Assault Heroes. Si buscas algo distinto, no puedes dejar pasar Ion Assault.

Positivo:

- *Excelente apartado técnico*
- *Jugabilidad muy cuidada*
- *Cooperativo a 4*

Negativo:

- *El doblaje deja que desear*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	90
sonido	75
jugabilidad	90
duración	85
total	**85**

Una segunda opinión:

Renegade Ops es un título que recupera la esencia de los recreativos de antaño: acción que no decae para enganchar al jugador. Recomendado.

José Barberán



desarrolla: team ico · **distribuidor:** sce · **género:** aventura · **texto:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +12

Ico & Shadow of the Colossus

Recordando la obra de Fumito Ueda

Las compilaciones HD están de moda. God of War, Prince of Persia, Tomb Raider o Splinter Cell son algunos de los que ya se han subido al carro. Y muchos son los que están por llegar.

Cada nuevo lanzamiento es una oportunidad para disfrutar algunas de las joyas de la pasada generación sin tener que recurrir al armario o directamente a la segunda mano. En uno de los títulos de este pack, ICO, especialmente aplaudible debido a la mala distribución y los precios desorbitados de una copia ya usada para Playstation 2. Y como las ventas indican, o más bien el continuo anuncio de nuevos candidatos a HD, al público de gustan estas compilaciones.

El pack que tenemos hoy entre manos no recopila capítulos de una saga, sino que rinde homenaje a uno de los grandes genios de la historia del videojuego moderno. Hablamos de Fumito Ueda y sus dos títulos para Playstation 2: ICO y Shadow Of The Colossus. Rompiendo la tónica, no se trata de juegos demasiado famosos entre el público general. Ambos títulos son bastante atípicos y posiblemente difíciles de digerir por el jugador ocasional, ya sea por su concepto, jugabilidad o dificultad. Pero también es indiscutible que se trata de dos obras maestras del videojuego.

El primero de ellos, ICO, nos trae una aventura cuya mecánica gira alrededor de continuos puzles. En ella encarnaremos a Ico, un joven que ha sido encerrado en una fortaleza por haber nacido con cuernos. Allí conoce a Yorda, una chica perseguida por las sombras y que habla un idioma desconocido. Ico decide ayudarla y emprenden así la huida. Como Ico, tendremos que proteger y guiar a Yorda en todo momento. Sin una historia demasiado compleja, ICO consigue enamorar por su planteamiento y diseño de niveles. No obstante, el título no ha sabido envejecer demasiado bien. Nos costará acostumbrarnos a unas animaciones bruscas y una jugabilidad bastante imprecisa.

Por otra parte tenemos Shadow of the Colossus. Como en el

anterior, el sello de excelencia extravancia del señor Fumito Ueda salta a la vista. Tampoco encontraremos en este una trama compleja ni una jugabilidad demasiado depurada, aunque sí que mejora notablemente a nivel técnico. La mecánica reitera en buscar y derrotar a 18 titanes para revivir a nuestra amada. Sencillo a la vez que profundo, pues aquí los puzles giran alrededor de cómo derrotar a cada una de las gigantes criaturas.

Se echa enfalta alguna mejora a nivel de animacion, especialmente en ICO

Los títulos están especialmente recomendados a aquellos que amen el videojuego más allá de una simple forma de ocio. Ambos juegos han servido como fuente de inspiración de muchos otros y nos cautivarán si sabemos encontrar su esencia. Además, nos sirven para ver qué nos encontraremos con el próximo juego de Ueda: Last Guardian.

Parece que la ausencia de retrocompatibilidad en la gran mayoría de consolas Playstation 3 del mercado está saliendo rentable. Con las compilaciones, nos están vendiendo dos o tres juegos (sin importar uno u otro número) a un precio fijo de 40€. Los únicos añadidos destacables son una pseudo-alta definición y el 3D, cuyo coste es más bien bajo para la desarrolladora. El sabor a "Me siento estafado" es inevitable pues el precio está difícilmente justificado, especialmente en este pack con tan sólo 2 juegos. Uno de los cuales, además, es fácil de encontrar por menos de 10€ incluso nuevo.





Conclusiones:

Tanto ICO como Shadow of the Colosus fueron y siguen siendo obras maestras. No obstante, años después se hacen duros de jugar por una jugabilidad imprecisa y poco depurada, especialmente ICO. Mejor cogerlos con paciencia.

Alternativas:

El sello de Fumito Ueda es irreplicable. Ambos títulos son suficientemente poco comunes como para buscar una alternativa.

Positivo:

- Los juegos de Ueda tienen una magia única

Negativo:

- Resultan caros y las mejoras son insuficientes

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	75
sonido	85
jugabilidad	60
duración	85
total	**80**

Una segunda opinión:

Una puesta al día de las dos mismas piezas maestras que nos enamoraron en su día; pero sin el factor sorpresa de entonces si las rejuegas, claro. Si jamás los has degustado, no te lo pienses más; si por el contrario, pretendes revisitarlos, no te encontrarás con nada nuevo. Más que un remake es una reedición.

Adrián Suárez



desarrolla: crytek · **distribuidor:** electronic arts · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,90 € · **edad:** +18

Crysis

Arma Letal

El referente por autonomasia de los shooters en PC, ve por fin la luz en consolas. Ha sido mucho tiempo de espera pero por fin lo tenemos aquì para que los poseedores de las mismas puedan disfrutar de él

No hace falta, a estas alturas, hacer ningún tipo de presentación sobre el juego que nos compete.

Lo que sí es cierto es que muchos ya veían imposible la adaptación de este título en las consolas de esta gen por falta de hardware. Pues bien, aquí lo tenemos eso sí, algo limitado como veremos a continuación.

No os vamos a contar la trama argumental del juego puesto que ya es más que conocida, de lo que sí que vamos a hablar es de sus capacidad técnica, jugable y sonora y como se ha adaptado del PC a la consola, algo que como veréis le resta enteros a esta edición.

Comenzaremos por el apartado jugable los controles han sido adaptados a la perfección a nuestro mando, la verdad es que en este aspecto es toda una delicia controlar a nuestro personaje, he aquí el punto a favor junto con la ausencia de tiempos de carga. Por contra hay que decir que la IA de los enemigos se ha visto sacrificada, seguramente por temas de hardware. Lo que era uno de los puntos fuertes de este juego, ahora se vuelve en uno de los apartados más flojos, de hecho podemos observar en alguna ocasión algunos movimientos suicidas en nuestros enemigos indiferentemente del nivel de dificultad.

Hay que destacar que continúan la infinidad de de maneras de abordar una misma situación. Podremos realizar la misión de la forma que nos plazca.

Como era de esperar, la conversión a consolas ha tenido que sufrir ciertos recortes en casi todos los aspectos del juego, aún así ofrece una gran calidad



Una ausencia incompresible que encontraremos en este Crysis para consolas, es la eliminación del modo multijugador del título original. Si bien no era lo más inspirado del título, servía para alargar un poco más su vida útil. Al mismo tiempo y como era de esperar, el editor de niveles SandBox2 también ha sido descartado.

En cuanto al apartado gráfico, los recortes son bastante notorios, dado que la resolución y las texturas han tenido que decaer en detrimento de la funcionalidad de las consolas. Esto se aprecia sobre todo a la hora de usar la mira telescópica, que es donde se aprecia la baja carga poligonal y de texturas.

Aparte de las diferencias obvias de las limitaciones de hardware, hay que alabar que el juego se mueve muy bien a 1080p. Y aún con todos los recortes, el juego ofrece un apartado visual bastante sobresaliente, sobre todo si lo comparamos con los demás títulos de consolas, lo cual ya es un trabajo loable.

Para finalizar hay que destacar el apartado sonoro, el cual mantiene su doblaje en castellano y una banda sonora bien implementada, eso sí con algunos bugs a la hora de crear tensión, ya que a veces empieza frenética cuando aparece la acción y, de repente, se corta sin “ton ni son” habiendo enemigos.

Aún con todos las limitaciones gráficas, el juego muestra un acabado sublime en este aspecto, algo que es digno de alabar

Conclusiones:

Después de cuatro años de trabajo los chicos de Crytek han conseguido portar uno de los mejores juegos de PC a consolas. Y aunque, como es lógico, ha tenido que sufrir serios recortes. Aún así nos encontramos ante un juego notable.

Alternativas:

Ahora mismo se encuentra en el mercado la 2ª parte de este juego. También están los lanzamientos de BF3 y CoD MW3, siendo estos últimos los más esperados en el mercado consolero.

Positivo:

- Adaptación de control al pad
- Apartado gráfico pese a recortes

Negativo:

- Fallos en la IA
- Falta de modo multijugador y editor

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	88
sonido	85
jugabilidad	89
duración	80
total	**80**

Una segunda opinión:

Aún con la notable rebaja gráfica y los errores ocasionales, el port de Crysis en consolas sigue siendo una gran opción. Si estás cansado de los shooter lineales y buscas algo más de libertad en el campo de batalla, esta es una descarga que vale la pena.

Jose Luis Parreño



desarrolla: square enix · **distribuidor:** nintendo · **género:** rol · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 40,95 € · **edad:** +7

DQ Monsters: Joker 2

El Pokémon de Square Enix

A pesar de que con el primer DQM Joker se lograron unas ventas más que dignas, Square Enix no veía claro el lanzamiento de su secuela en Europa. Ha sido Nintendo la que se ha encargado de su lanzamiento

"Hay individuos capaces de convertir un monstruo en su aliado y controlarlo como si fuese una extensión de sí mismos. Son los reclutadores de monstruos. El torneo que decide quién es el mejor reclutador del mundo va a empezar ... Es el Desafío de Reclutamiento."

Podría ser el comienzo de Pokémon X (póngase en X cualquier color que se os ocurra), pero no. Es el inicio de Dragon Quest Monsters Joker 2, la apuesta de Square Enix en el subgénero de los juegos de reclutamiento y entrenamiento de criaturas, que tantos y tantos fans tiene y tan buenos resultados cosecha.

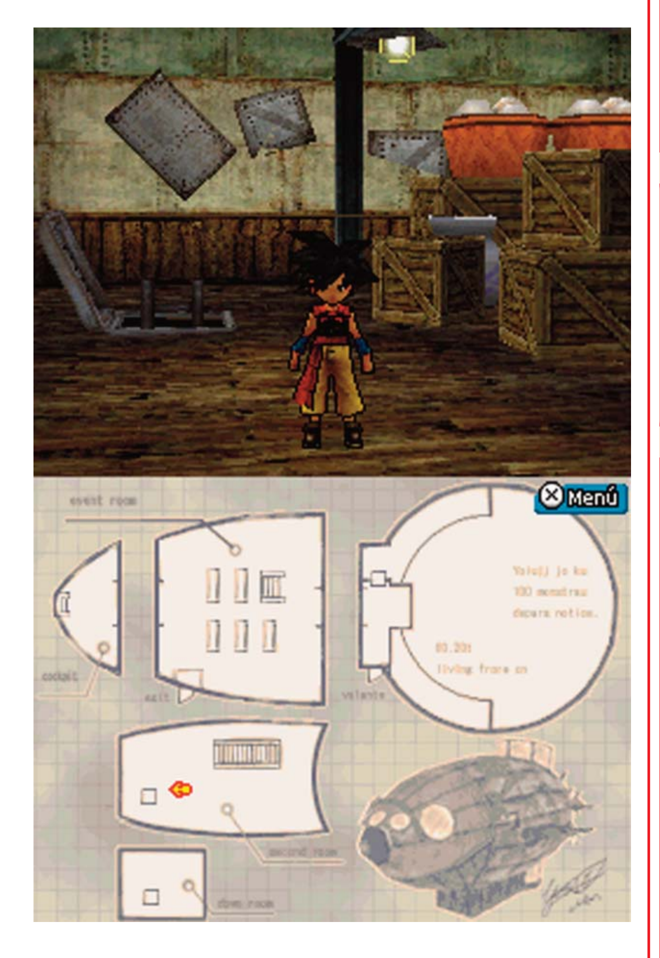
Como es habitual, tomamos el papel de un joven reclutador que tiene la ilusión de participar en el Desafío de Reclutamiento, lo que inicialmente empieza como una historia típica del género, pronto da un giro brusco y nos llevará a una isla poblada por multitud de monstruos que deberemos reclutar y entrenar con vistas al Desafío, es de agradecer que se haya desarrollado una trama más allá de la participación en la competición de lucha.

Deberemos ir capturando (reclutando) criaturas, entrenándolas y la novedad principal de la saga, fusionarlas para lograr monstruos más poderosos que nos permitirán ir alcanzando zonas inicialmente inaccesibles y el reclutamiento de otros monstruos de nivel superior. Esta fusión de dos monstruos es el elemento diferenciador de Dragon Quest Monsters Joker respecto a la competencia, y en esta ocasión se ha pulido y mejorado

Los diseños de monstruos (más de 300), personajes y escenarios corren a cargo del gran Akira Toriyama y mantienen la linea de la saga Dragon Quest

respecto al título original. Tiene un factor aleatorio que hace que de la sintetización de dos criaturas no obtengamos siempre el mismo resultado, por lo que habrá que pensarse mucho que tipo de monstruo buscamos y cuales estamos dispuestos a sacrificar ya que no siempre el resultado será el esperado. Existe también un componente de aleatoriedad en el reclutamiento de las criaturas, el monstruo se unirá a nuestro grupo si le impresiona el poder de nuestros bichos, pero no tendremos siempre la certeza de que le vamos a impresionar y si no lo hacemos huirá y es posible que no tengamos la oportunidad de volver a reclutarlo hasta bien adelantada la aventura. Estos dos factores dan un aspecto táctico muy interesante al juego.

Se trata de un juego que vale cada euro que cuesta, el modo campaña es suficientemente largo, pero además tenemos multitud de misiones secundarias y otras muchas cosas por hacer en el juego una vez terminado. A esto se unen los variados y acertados modos de juego online, que alargan la experiencia de DQ Monsters Joker 2 hasta el infinito y mas allá.



Conclusiones:

Imprescindible para los coleccionistas y entrenadores de criaturas y una buena oportunidad de introducirse en el género para los que no lo sean. Un título más que correcto a todos los niveles que garantiza un buen montón de horas de juego.

Alternativas:

Pokémon en la DS o los InviZimals de Novarama en PSP son ahora mismo la referencia en el género. Depende un poco lo que busques y a lo que jueguen tus amigos.

Positivo:

- La fusión de monstruos
- Muchos modos de juego

Negativo:

- Se puede hacer repetitivo

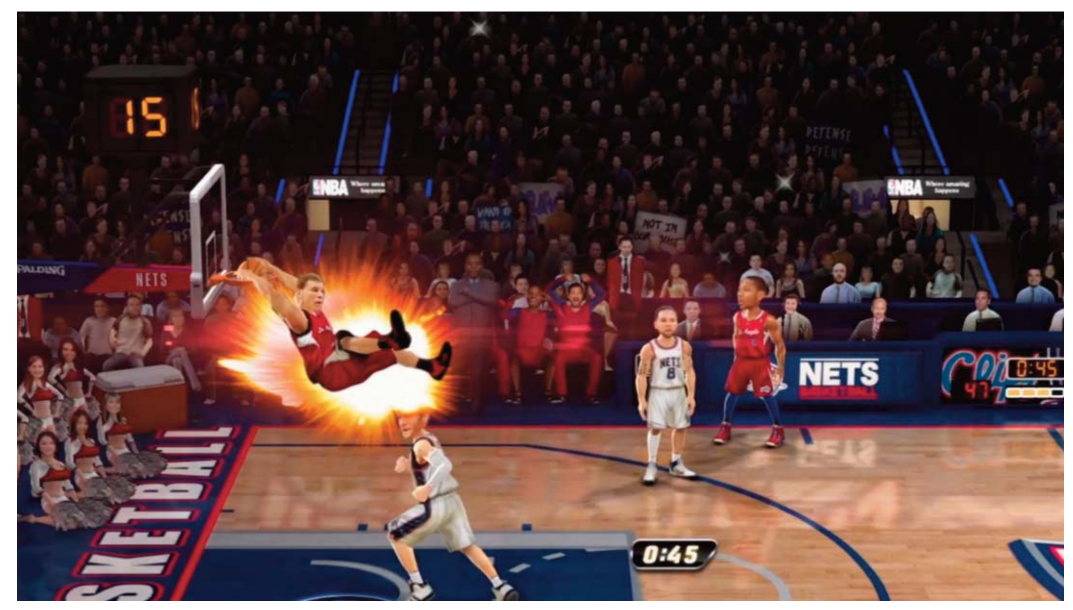
TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	72
sonido	68
jugabilidad	72
duración	88
total	**74**

Una segunda opinión:

El típico juego que como te enganche no te suelta. Si eres de los que pasaron horas y horas entrenando Pokémon deberías darle una oportunidad.

Jose Luis Parreño



desarrolla: ea sports · **distribuidor:** ea sports · **género:** deportivo · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 12,99 € · **edad:** +3

NBA JAM On Fire

¡¡¡ Boom Shaka Laka !!!

Tras el extraño caso del NBA Elite, EA Sports se ha quedado sin franquicia de baloncesto. ¿O no? NBA Jam vuelve a nuestras consolas para demostrar que el arcade puede ser tan divertido o más que la simulación deportiva

NBA JAM sorprendió allá por 1993 cuando apareció en las recreativas de medio mundo, un baloncesto dos contra dos directo, sin reglas y por encima de todo muy divertido que llegó al corazón de los jugones que lo disfrutamos. Tras un montón de versiones para todo tipo de plataformas desapareció del mapa videojueguil hasta que hace dos años EA se hizo con la franquicia; iba destinado a ser un complemento del NBA Elite, pero la cancelación de este obligó a cambiar el rol, la versión para Xbox360 y PS3 era demasiado parecida a la de Wii, un año después EA Sports lanza la edición que debió ver la luz.

La edición On Fire toma como base el NBA JAM anterior y lo pule con un buen número de mejoras (hasta 1000 anuncia EA) hasta el punto de que parece otro juego. Sigue teniendo un ritmo frenético y un planteamiento arcade 100%, pero las mejoras en IA de los jugadores y los ajustes en el sistema de juego hacen que ya no sea un simple machacabotones y tengamos que tener mucho más en cuenta el timing de nuestras acciones, las características del jugador que manejemos en ese momento y por supuesto las del rival que tengamos enfrente. Aparte de los ajustes de juego, la novedad es más importante es que podemos manejar a los dos jugadores de nuestro equipo cambiando el control de uno a otro, esto que parece algo lógico era algo imposible hasta ahora en la franquicia ya que solo manejábamos a una de las estrellas NBA, encargándose la máquina del otro.

125 jugadores, 50 leyendas de la NBA, 27 mascotas de los equipos y algunos jugadores sorpresas conforman la plantilla de NBA JAM On Fire

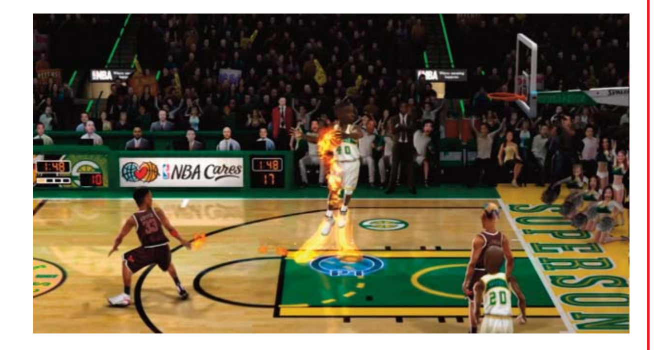
El plantel de jugadores de los cuales seleccionar los dos que participarán en el partido se ha ampliado significativamente, 125 jugadores actuales de la NBA, casi 50 leyendas de todos los tiempos, 27 mascotas de las franquicias de la liga americana y algunos equipos "sorpresa" que no os desvelaremos para que sigan siendo sorpresa. Este incremento en el número de jugadores resulta mucho más interesante al combinarlo con que ahora más que nunca cada jugador tiene unas características diferentes, en la edición anterior (como en el original) daba la sensación de que daba igual con el jugador que tratases de meter un triple o hacer un mate estratosférico, lo ibas a conseguir. Ahora todos son capaces de hacerlo pero el porcentaje de éxito será mayor si lo haces con el jugador indicado. Y es fundamental tratar de aprovechar cada ataque, porque con la nueva IA rival la consola va a fallar muy pocos ataques de cada partido y si quieres ganar tienes que ser muy efectivo, incluso en los niveles de dificultad más bajos.

Otra novedad jugable es la que da título al juego, cuando un jugador logra 3 canastas seguidas entra en modo "on fire" resultando prácticamente imparable. Si logramos 3 alley hoops consecutivos, serán los dos jugadores del equipo los que entren en racha y el otro equipo se tendrá que limitar a ver como les arrasan durante un tiempo.

En el aspecto de la jugabilidad, hay también que reclamar que el juego ha perdido algunos de los modos de juego de la edición anterior, los principales se mantienen renombrados y con algunas modificaciones, pero esos modos que proporcionan más y más horas de juego han quedado en el camino.

Técnicamente el juego también se ha pulido, el entorno se ha cuidado mucho más y se ha mejorado el aspecto gráfico en general, destacando las nuevas animaciones mucho más fluidas aunque igual de exageradas y como se ha mejorado la integración de las imágenes 2D de las caras de los personajes con su modelado 3D.

NBA JAM On Fire nos llega en inglés, EA no ha considerado oportuno ni doblarlo ni traducirlo, aunque no hace falta para disfrutarlo.



Conclusiones:

NBA JAM On Fire nos devuelve a la diversión de la recreativa y demuestra que no es necesaria una simulación rigurosa para disfrutar del deporte en consolas. Si no tienes la edición del año pasado y quieres echar unos buenos ratos solo o, mucho mejor, acompañado este es tu juego.

Alternativas:

No hay mucho donde elegir, si buscas simulación te compras el gran NBA 2K12 y si buscas algo más fresco y sencillo NBA Jam On Fire.

Positivo:

- Excelente relación diversión/precio
- Mejoras a todos los niveles

Negativo:

- Faltan modos de juego

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	58
sonido	68
jugabilidad	78
duración	74
total	72

Una segunda opinión:

La mejor edición del mejor arcade de baloncesto de la historia y con un precio realmente bajo. ¿Te queda alguna duda?
Ismael Ordás



desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch media · **género:** acción · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 39,99 € · **edad:** +18

Dead Rissing 2: Off the Record

¿El verdadero Dead Rising 2?

Frank West se convirtió en un icono de esta nueva generación. Y 5 años después de protagonizar el primero, vuelve cámara en mano en un "Y si..." que visto lo visto, bien podría ser el verdadero Dead Rising 2

Off the Record no deja de ser el mismo juego que vimos el año pasado protagonizado por Chuck. Mismo escenario, y gran parte del juego es un deja vu constante. Las principales novedades con respecto al anterior la vamos a encontrar en los pequeños lapsos argumentales que sirven para justificar la presencia de este protagonista en vez del atormentado motorista. Para ello se ha reescrito una historia, que todo sea dicho de paso, resulta más creíble y sostenida que la de Chuck.

El principal valor del juego reside precisamente en esto. Por fin nos vamos a enterar que ha pasado entre el primer episodio y estos hechos que nos transportan hasta Fortune City. El ascenso a la gloria y su posterior caída a los infiernos del protagonista. El cómo pasó de tenerlo todo, a tener que ser partícipe de una pantomima en Terror is Reality. Pero como suele ser previsible, algo ocurre. La epidemia se desata en esta ciudad del pecado y West se ve confinado al mismo refugio donde arrancó Dead Rising 2.

A partir de aquí casi todo resulta un calco. Bien es cierto que los diálogos y partes de la historia han sido reescritas para justificar su presencia, pero la gran mayoría de las situaciones que vamos a vivir a nivel jugable es prácticamente idéntica al segundo capítulo. Las únicas novedades van a ser un pequeño porcentaje de nuevos supervivientes, alguna que otra nueva carta combo y algunos cambios que observare-

A pesar de que la historia ha sido reescrita para justificar la presencia de Frank West, en términos generales es el mismo juego que hace un año



mos en nuestros enfrentamientos contra los psicópatas.

Como aportación personal del bueno de West está en la recuperación para la causa de su eterna cámara. Frank es un periodista, y su principal argumento para emprender esta locura es documentar todo lo que está ocurriendo. Eso se plasma en el juego en la posibilidad de capturar instantáneas tal y como hacíamos en el primer Dead Rising. Estas fotografías repercutirán en jugosas recompensas de PPP, vitales para subir de nivel y poder evolucionar a nuestro personaje.

Por otro lado se ha incluido un modo libre y paralelo al modo principal. En él podemos recorrer todo el escenario sin la agonía permanente del tiempo. Este modo libre viene justificado con la consecución de ciertos objetivos concretos, como pueden ser matar zombis de una manera específica.

Dentro del apartado técnico, el juego es el mismo que Dead Rising 2. Una pena, porque se podía haber aprovechado la ocasión para haber optimizado el título, sobre todo en lo correspondiente a las continuas y largas esperas en los tiempos de carga. Al menos si no porbaste DR2, su precio puede ser una buena excusa para hacerte con él.

El tiempo pasado podría haber sido la excusa perfecta para optimizar el motor gráfico y las cargas excesivas

Conclusiones:

Si jugaste a DR2 no tiene demasiados alicientes para comprarlo a no ser que seas un fan de Frank o de la franquicia.Es el mismo juego con otro protagonista y algún que otro cambio de guión. El modo sandbox tampoco justifica por sí solo su compra.

Alternativas:

La alternativa es evidente: Dead Rising 2. Además se puede conseguir a muy buen precio y no deja de ser un juego notable.

Positivo:

- El retorno de la cámara
- Mejor tratamiento del argumento

Negativo:

- Prácticamente es el mismo juego
- No se ha depurado el código

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	80
sonido	75
jugabilidad	70
duración	80
total	**70**

Una segunda opinión:

Resulta imprescindible si no has probado el 2. Pero si ya lo tienes y lo has exprimido... De todas maneras es un juego que resulta obvio que está más enfocado hacia los que disfrutaron de la primera parte.

José Barberán



desarrolla: robot entertainment **distribuidor:** microsoft ·**género:** acción ·**texto/voces:** castellano ·**pvp:** 10,99€ · **edad:**12

Orcs Must Die!

¡Los orcos deben morir!

Los chicos de Robot Entertainment, creadores de Age of Empires Online, han publicado en Xbox Live Arcade y Steam su nuevo trabajo, Orcs Must Die!, una nueva apuesta dentro de los títulos tower defense

El objetivo en Orcs Must Die! es muy simple, deberemos defender los portales mágicos, también llamados fisuras, del ataque de los orcos e impedir que lleguen a ellos. El encargado de esta tarea fue un viejo mago que luchó cientos de batallas contra estas bestias saliendo victorioso de todas ellas, con la mala suerte que un resbalón acabó con su vida. Aquí entramos nosotros, un joven aprendiz que pasa de recibir lecciones a ser el único que puede defender las fisuras.

Para defender los portales contamos con un gran número de trampas que podemos añadir a nuestro inventario y colocar a lo largo del escenario. Al principio solo podremos llevar encima cuatro armas diferentes, de las cuales dos son trampas. Las otras son una ballesta y una espada de grandes dimensiones que cuenta con un ataque secundario. La ballesta lanza un rayo que paraliza a los enemigos durante unos segundos, mientras que la espada emite una onda que derriba a los enemigos. Las dos trampas disponibles desde el primer nivel son una base con pinchos que se activa cuando el enemigo la pisa y pozo de mugre que ralentiza el avance del enemigo.

Una combinación de acción y estrategia que nos pondrá en más de un aprieto en sus 24 niveles. Acabar con miles de orcos no será fácil

Según superemos las diferentes rondas desbloquearemos nuevas trampas y se añadirá una nueva casilla a nuestro inventario. Hay que tener en cuenta que todas las trampas son de pago, por lo que hay que elegir bien cuáles colocar



y cuántas, así como los lugares para hacerlo: la entrada, zonas estrechas, cerca de la fisura.... Como forma de recompensa, tendremos oportunidad de mejorar las

Su gran jugabilidad viene acompañada por un apartado técnico notable y un buen doblaje a nuestro idioma

trampas para crear auténticas barricadas.

El juego cuenta con un total de 24 variados niveles. Los primeros son escenarios simples con un solo camino y una sola fisura que defender. Con el tiempo aumentará el número de puertas por el que atacan los enemigos, así como los caminos que llevan a la fisura o fisuras y el número de alturas del escenario. El tamaño de los mapas se ampliará al mismo tiempo que el número de armas disponibles.

Las hordas de enemigos no siempre estarán formadas por las mismas unidades. Los soldados orcos son los integrantes de las primeras oleadas, mientras que en las siguientes se suman otros de más rango y que nos hacen cambiar la estrategia a seguir.

En lo visual resulta llamatanto por su diseño como su pequeño toque gore gracias al desmembramiento de los orcos. Cuenta con efectos especiales para todas las armas y trampas, El doblaje, compuesto por voces conocidas, sorprende por su calidad tratándose de un título arcade y complemente muy bien el resto del juego.



Conclusiones:

Robot Entertainment apuesta por la acción directa con un toque de estrategia. Un título muy completo al que se le echa en falta un modo cooperativo.

Alternativas:

Juegos como Bayonetta y Darksiders son una buena alternativa si lo que buscas es acción y puzzles. Age of Empires Online si quieres probar otro trabajo de Robot Entertainment

Positivo:

- *Desafiante*
- *Buen doblaje*
- *Gran variedad de escenarios y armas*

Negativo:

- *Falta de cooperativo*
- *Se hace algo corto*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	70
sonido	80
jugabilidad	80
duración	70
total	**70**

Una segunda opinión:

Los creadores de Age of Empires Online nos traen Orcs Must Die!, un título enfocado a la acción sin olvidarse del toque estratégico que les caracteriza. Solo echamos en falta un modo cooperativo a dos jugadores.

Jose Luis Parreño

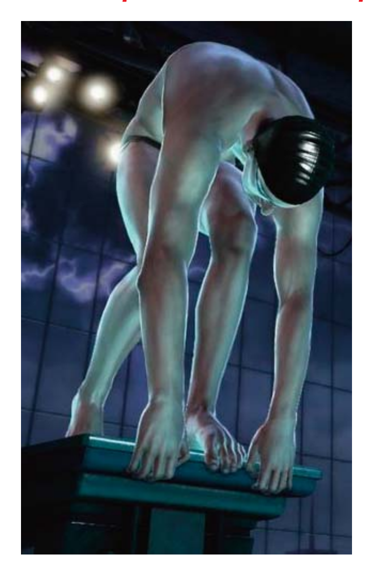


desarrolla: blitz games · **distribuidor:** 505 games · **género:** deportes · **texto/voces:** cast · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +3

Michael Phelps: Push the limit

Nadando en nuestro salón

Ya no tienes excusa para no disfrutar de la "emoción" de la natación, incluso si tienes pánico al agua, con Michael Phelps podrás encarnar a un nadador profesional si tener que tocar ni una sola gota de agua



Push the limit nos invita a ponernos en la piel de un nadador profesional acompañándolo durante su carrera deportiva.

El título posee varios modos de juego entre los que destaca el modo carrera. En él iremos avanzando temporada tras temporada, a medida que superemos las diferentes competiciones.

Cada vez que superemos un evento y dependiendo de la posición en la que acabemos recibiremos puntos de habilidad que podremos invertirlos en mejorar las diferentes facetas de nuestro nadador como son la velocidad, resistencia, habilidad de viraje o salto.

En el juego, y dependiendo del evento, tendremos que batir a nuestros rivales utilizando los diferentes estilos que existen en las competiciones deportivas: crol, braza, espalda y mariposa.

Destacar que cada estilo posee un determinado movimiento que deberemos realizar

Enfundaros el bañador y el gorro, es hora de demostrar que los cursos de natación que realizaste cuando eras pequeño ¡dieron sus frutos!

de forma correcta para poder avanzar en nuestro carril. Estos movimientos deberemos realizarlos, dosificando la energía de nuestro nadador para no agotarla antes de tiempo, lo que supondría una derrota segura.

Junto con el modo carrera, el modo multijugador es la otra gran baza del juego, resultando excelente para medir nuestra habilidad con nuestros amigos, tanto en el online como de forma local en el salón de nuestra casa.

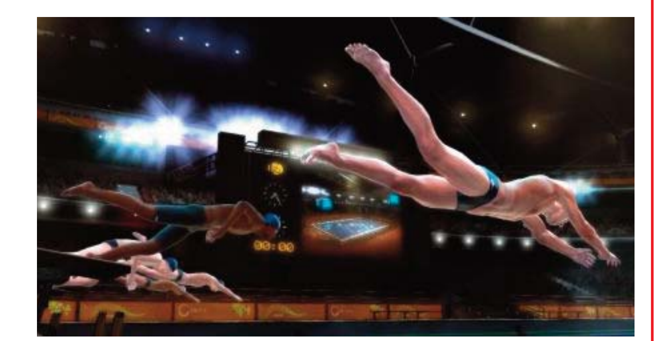
El reconocimiento de nuestros movimientos por parte de kinect es preciso y no se aprecia ningun retraso entre éstos y los de nuestro protagonista en pantalla.

Para poder triunfar en las competiciones, no obstante, no deberemos limitarnos a realizar los movimientos correspondientes a cada disciplina, sinó que los deberemos realizar de forma rítmica y a la velocidad adequada durante cada tramo de la carrera. Para ello contaremos con un metrónomo en pantalla durante las competiciones, que nos marcará la cadencia.

El juego también posee control mediante voz con el que podremos activar diversas opciones a lo largo de la carreras.

Los gráficos poseen un gran nivel de detalle, estando muy cuidadas las representaciones de los nadadores y de los escenarios donde se desarrollan los eventos.

Una buena opción dentro del catálogo deportivo de kinect, con el que poder realizar unos largos sin tener que movernos de casa.





Conclusiones:

Michael Phelps es una buena opción si andas buscando un título deportivo compatible con kinect. Quizás peque de poca variedad de eventos, pero dejará con un muy buen sabor de boca a todos los apasionados de la natación.

Alternativas:

No existe otro título dedicado al mundo de la natación en exclusiva tal y como hace Michael Phelps, aunque si te ha gustado este juego de buen seguro disfrutaras con Kinect Sports..

Positivo:

- Gran ambientación
- Excelente implementación de kinect

Negativo:

- Control de voz en inglés
- Poca variedad de eventos

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	74
sonido	62
jugabilidad	65
duración	56
total	**65**

Una segunda opinión:

A pesar de implementar bien las dinámicas y la jugabilidad deja un sabor agridulce debido a la poca variedad de eventos que poseé, resultando monótono a las pocas horas de juego.

Ismael Ordás



desarrolla: high impact · **distribuidor:** sony · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +7

Phineas y Ferb

A través de la 2ª dimensión

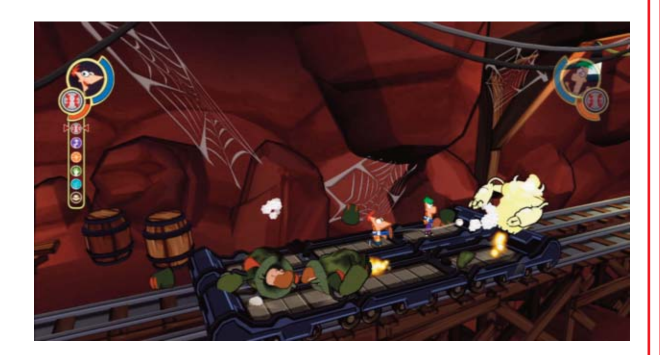
Tras su éxito en Disney Channel y su salto al cine, estaba claro que los dos hermanastros inventores no tardarían mucho en volver al mundo del videojuego, tras unos títulos de perfil bajo en DS

Si no conoces a Phineas, Ferb, Candace o Perry el ornitorrinco seguro que no tienes hijos pequeños y probablemente debas saltarte este análisis. Sí, Phineas y Ferb a través de la 2ª dimensión es un título claramente enfocado a los más pequeños de la casa pero que permite algo que los padres jugones agradecemos, un juego cooperativo con el que compartir buenos ratos con nuestros "churumbeles" a los mandos de nuestra consola.

Tristemente asociamos un juego para niños a un título de escasa calidad generalmente creado a partir de unos personajes de tirón popular entre los pequeños y que no tiene el más mínimo interés jugable. Hay excepciones, claro que sí, pero los juegos de licencias infantiles tienen el dudoso honor de ser los únicos con peores expectativas que los basados en una película de superhéroe. Así, es posible que a un público sin experiencia y poco exigente pueda engancharles pero se pierde algo que debería ser el objetivo de este tipo de juego, y es que padres e hijos puedan jugar juntos y compartir hobby.

Phineas y Ferb a través de la 2ª dimensión toma la historia de la película de reciente estreno y la modifica y amplia para convertirla en videojuego. Un título que mezcla de manera más que correcta las plataformas con dosis de acción y sencillos puzles para conformar un producto que mantiene un perfecto equilibrio dentro de su sencillez, de tal forma que no aburra a los más expertos (aunque no encontrarán retos en el juego) y no desespere a los más

Phineas y Ferb a través de la 2ª dimensión ha aparecido también en las consolas de Nintendo, pero se trata de juegos distintos



noveles. Complementa la jugabilidad la posibilidad de mejorar las armas y unos jefes finales de un diseño impecable, pero que en su mayoría tienen una dificultad extremadamente sencilla; se trata probablemente del único punto en el que no se ha ajustado bien el equilibrio anteriormente expuesto.

El diseño de niveles muestra escenarios de la película y son perfectamente creíbles dentro del universo Phineas y Ferb, pero a pesar de su variedad temática, al final no resultan más que siempre lo mismo cambiado de skin, en este aspecto hubiese sido deseable una mayor variedad jugable, ya que a la larga se hacen monótonos incluso para los más pequeños. El trabajo artístico de los escenarios aprueba sin llegar a ser brillante, unos modelados sencillos con unas texturas muy planas dan la sensación de estar jugando sobre pasajes de la serie de televisión y la película. Sobre estos escenarios se desenvuelven unos personajes con un brillante cellshading, que se integran perfectamente en el entorno, un gran acierto de diseño que logra un aspecto visual sencillo pero muy limpio y apropiado.

Más que correctas son también las animaciones, con una variedad y una fluidez notables para un título de este perfil. Los efectos de luz y partículas que aparecen por doquier son simplones pero también efectivos.

Como no cabría esperar de otra forma, el juego llega traducido y doblado al castellano, aunque en este punto se echan de menos algunas de las voces originales de la serie, e incluso a los más pequeños les extraña.



Conclusiones:

No es un juego sobresaliente, ni siquiera notable, pero si es un título más que aceptable teniendo en cuenta para el público al que va dirigido. Perfecto para jugarlo junto a tus pequeños y disfrutar tanto o más que ellos.

Alternativas:

La saga LEGO o los Little Big Planet son títulos para un público infantil pero que tienen un nivel de calidad aceptable. No hay mucho más.

Positivo:

- Muy correcto a todos los niveles
- Juego cooperativo

Negativo:

- Se hace monótono
- Doblaje no original

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	62
sonido	54
jugabilidad	63
duración	64
total	62

Una segunda opinión:

Un juego correcto sin más, disfrutable en cooperativo, pero que está muy lejos de lo que títulos destinados a otros públicos ofrecen hoy en día.

Jorge Serrano



desarrolla: buka · **distribuidor:** fx interactive · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,90 € · **edad:** +18

After the War

Acción rusa a bajo precio

Futurismo, alienígenas-zombie y traiciones es lo que nos espera en un título que para nada sería recomendable a precio completo, pero que FX Interactive nos trae en unas condiciones excepcionales



FX Interactive sigue rompiendo moldes en cuanto a distribución se refiere. Sin dejar de sorprendernos, estas navidades nos traen un título interesante con el que alimentar nuestros compatibles, desarrollado en la misma Rusia por un estudio del que pocos habrán oído hablar: Buka. Y como de costumbre, a un precio realmente interesante, 19,95€.

En un futuro no muy lejano, el planeta ha quedado destruido tras la guerra nuclear entre China y Estados Unidos. El juego se sitúa como no en el país natal de la desarrolladora, Rusia, última colonia donde los supervivientes se han agrupado en clanes. La rivalidad entre clanes se traduce en violencia, pero existe una nueva amenaza alienígena que obliga a los clanes a reunirse para firmar la tregua y afrontarla. Y aquí es donde empieza el título. Rodan, protagonista de la aventura, es el hijo del líder de un clan

After the War no destaca en ninguno de sus apartados, pero su precio reducido lo hace bastante interesante si no buscas una superproducción

recientemente asesinado y se erige como icono para aunar los clanes. Cosa que por supuesto no agrada. Tendremos por tanto como enemigo tanto a los alienígenas como a los miembros de otro clan. La historia, con todos los diálogos doblados al castellano, no se va a llevar un Oscar, pero está mejor desarrollada que la de otros títulos punteros.

El título se presenta como una aventura de acción en tercera persona que une disparos con hack & slash. Jugablemente el juego es algo flojo, en especial en las situaciones de fuego cruzado. Sin posibilidad de usar coberturas, algo casi imprescindible hoy día, estas situaciones se resumen en carreras por el escenario escondiéndonos en esquinas para disparar. La pobre IA de los enemigos no ayuda demasiado, muchos de ellos persiguiéndonos sin más. Tampoco encontraremos demasiada profundidad en las partes hack & slash, donde se nos echarán encima enemigos con espadas. El uso de poderes da poco juego pero añade variedad al avance.

Técnicamente tampoco es puntero. Luce simplemente correcto, con unas texturas que lucen bastante bien. También sorprenden los daños de algunas localizaciones al disparar. Pero para nada esperéis un Battlefield 3. La banda sonora por su parte se hace bastante repetitiva.

Resumiendo, After the War es un título que para nada es comparable con una superproducción. Su historia, con una duración de unas 6 horas, engancha y disimula sus defectos jugables.





Conclusiones:

After the War es lo que hay que esperar de él. Un título flojo si lo comparamos con las grandes producciones de hoy dia, pero correcto si consideramos su precio reducido.

Alternativas:

Si queremos luchar contra alienígenas, Dead Space es una de las mejores opciones. Hack & Slash por su parte encontramos a patadas en consolas.

Positivo:

- *Trama interesante*
- *Buen doblaje*
- *Precio acorde al producto*

Negativo:

- *Fallos a nivel jugable*
- *Música repetitiva*
- *IA pobre*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	55
sonido	70
jugabilidad	35
duración	60
total	**58**

Una segunda opinión:

Pese a no ser un gran juego, After the War te mantiene enganchado mientras dura. Se nota que no cuenta con un gran presupuesto, pero también se refleja en el precio.

Ismael Ordás



desarrolla: team 17 · **distribuidor:** microsoft · **género:** estrategia · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 14,99 € · **edad:** +12

Worms Ultimate Mayhem

Nuestros gusanos preferidos vuelven a dar guerra

Podremos volver a disfrutar de emocionantes combates de estrategia por turnos, en los que deberemos mostrar todo nuestro ingenio para acabar con el equipo rival, antes que ellos consigan acabar con nosotros

Si a día de hoy desconoces la franquicia Worms, puedes redimirte o al menos en parte con este título ya que se trata de una recopilación de las dos últimas entregas de la saga, Worms 3D y Worms 4 Mayhem.

Esta nueva recopilación de Worms sigue apostando por las 3D, y si bien el resultado es un juego entretenido, sobre todo si se juega en compañía, dista mucho de llegar a las cuotas que se conseguían en las entregas 2D de la saga.

Manteniéndose fiel a la mecánica de todas sus entregas, Worms Ultimate Mayhem, nos brindará la oportunidad de dirigir a un grupo de gusanos cuya misión será la de acabar con sus homónimos del bando contrario.

Dentro de este apartado debemos destacar las opciones de personalización de nuestro equipo con las que cuenta el título, dejándonos "customizar" la apariencia de nuestros gusanos con multitud de opciones y accesorios. Si bien estos no influyen en el transcurso del juego añaden vistosidad y complementan de forma magnífica el aire desenfadado con el que siempre se ha identificado la franquicia.

El aspecto visual del juego se muestra discreto, encontrándonos con unos escenarios limitados en extensión y pobres en detalles. El moldeado de los personajes "gusanos" resulta simple pero logra dotarlos de un estilo cómico que contribuye al tono divertido del juego, presente desde los inicios de la saga.

Podremos elegir entre un arsenal de armas enorme para acabar con nuestros escurridizos enemigos de la forma más pintoresca posible que se nos ocurra



Como ya sucediera unas entregas atrás, el paso de las 2D a las 3D no le ha sentado nada bien a la jugabilidad. El título, lejos de conseguir convertirse en un duelo de jugadores en los que cada rival analiza al contrario y ejecuta una estrategia para vencerlo, se ha convertido en todo un correcalles en el que, debido a la mala visión del campo de batalla, resulta desesperante hacerse una idea de la situación de los objetivos, y, por ende, planear acciones más complejas que atacar a tu enemigo más próximo.

El arsenal de armas de las que dispondremos continua siendo enorme y entre ellas podremos utilizar "viejas conocidas" de la saga que conseguirán arrancarnos una sonrisa cuando las utilicemos.

Si en algo consigue destacar Worms Ultimate Mayhem, es en la gran cantidad de modos de juego que incorpora, y gracias a los cuales, el título goza de una duración más que considerable, destacando sobre los otros, las partidas multijugador.

La saga, famosa por conseguir atrapar al jugador apostando por una estrategia por turnos fresca, simple y accesible, parece agotada y tras su reinvención en las 3D se limita a ofrecer más de lo mismo saturando con cada nueva entrega a sus adeptos.

Podremos crear y personalizar nuestro grupo de gusanos, con numerosos accesorios que iremos obteniendo a cambio de las monedas que lograremos

Conclusiones:

Worms Ultimate Mayhem es un título continuísta que no aporta novedades a la saga,recomendable para aquellos seguidores que no pudieron disfrutar de cualquiera de los dos títulos que recoge.

Alternativas:

Cualquier título de la saga se perfila como una alternativa de garantías.

Positivo:

- Modo Multijugador muy adictivo.
- Gran cantidad de modos de juego y duración muy elevada.

Negativo:

- Incorpora escasas novedades.
- Pierde parte de la esencia de estrategia de la saga.

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	58
sonido	61
jugabilidad	58
duración	80
total	**58**

Una segunda opinión:

Desde la aparición de Worms 3D, Team 17 no ha conseguido dar con la fórmula que tantos éxitos le reporto en sus entregas anteriores, siendo Worms Ultimate Mayhem un ejemplo más de esta dinámica. Un juego correcto, siempre y cuando no lo sometamos a comparaciones con otros títulos de la saga.



desarrolla: kyloton · **distribuidor:** koch media · **género:** aventura · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

The Cursed Crusade

Una de espadas sin filo

The Cursed Crusade es una obra de bajo presupuesto. Un hack'n slash que realmente nos hace preguntarnos si estamos ante una película con escenas de juego, o un juego con exceso de cinemáticas



Pregunta a la que es difícil dar respuesta. The Cursed Crusade nos traslada a finales del S. XII, época de las Cruzadas y Caballeros Templarios a través de dos personajes, Noviembre y de Bayle. Allí, a través de machacadísimos elementos argumentales de giros, traiciones y ambiciones, se nos cuenta una historia a través de una sucesión casi eterna de cinemáticas, entre las cuales, de vez en cuando se intercalan pequeñas fases jugables.

Es precisamente este abuso de videos, muchos de ellos obvios y suprimibles, donde el juego acaba por convertirse en un ente pasivo. No somos partícipes de la historia. La historia se narra de forma casi paralela y autómata reduciendo la forma de juego a pequeños compases de hack 'n slash donde nos limitaremos a eliminar a una horda de enemigos hasta que alcancemos la siguiente y demos buena cuenta de ellos. Fases que apenas duran

Las escenas de juego apenas duran minutos antes de volver a ver otra serie de videos que intentan narrar como buenamente pueden la historia

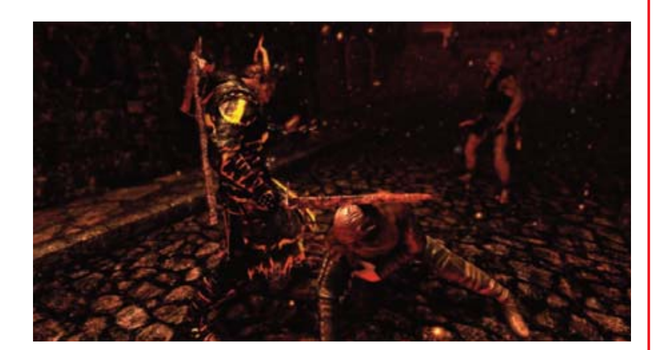
pocos minutos antes de volver a ver otra retahíla de videos. Este afán de sobrecontar algo que no es necesario, acaba jugando irremediablemente en su contra. No está bien orquestada, y los continuos saltos temporales, inconexos en muchos casos, acaban saturando más pronto que tarde al jugador.

Ya dentro del apartado jugable, las sombras dejan ver pequeños claros de luz. El sistema de combate no es precisamente satisfactorio en su conjunto, pero sí que es resulton. Si nos olvidamos de los farragosos (y casi inútiles) combos, y nos limitamos a ejecutar acciones simples, el juego muestra su cara más amable. No es un prodigio de dificultad, y si somos un poco hábiles en el manejo del pad, apenas vamos a encontrar puntos donde pasemos dificultades. Además, los casi continuos QTE que se intercalan (de nuevo bastante largos para lo que se merece la ocasión) para poder eliminar a los enemigos, ofrecen momentos de respiro al jugador.

Se hace más llevadero, y de hecho es casi su principal virtud, el acometerlo en cooperativo. En este modo el juego gana algún punto en diversión.

Dentro del apartado técnico, no vamos a encontrar nada destacable. Ni en modelados ni en texturización o empleo de luces. A este nivel es un juego con un perfil medio/bajo dentro de los parámetros actuales de la generación en la que nos encontramos. La falta de presupuesto se hace evidente en este apartado.

Llega traducido a nuestro idioma y con voces en inglés.





Conclusiones:

Si lo vas a jugar en solitario, lo más seguro es que te aburra a las primeras de cambio. Es un juego para pasar el rato, pero que dificilmente volverás a jugarlo una vez lo termines.

Alternativas:

Si nos centramos únicamente en la parte de hack'n slash, hay varias alternativas que se posicionan por delante de él: Too Human, Ninja Gaiden, Darksiders, God of War, Bayonetta... No tienen temática medival, pero son superiores.

Positivo:

- El modo cooperativo
- Juego ligero

Negativo:

- Demasiados videos
- Técnicamente muy mejorable

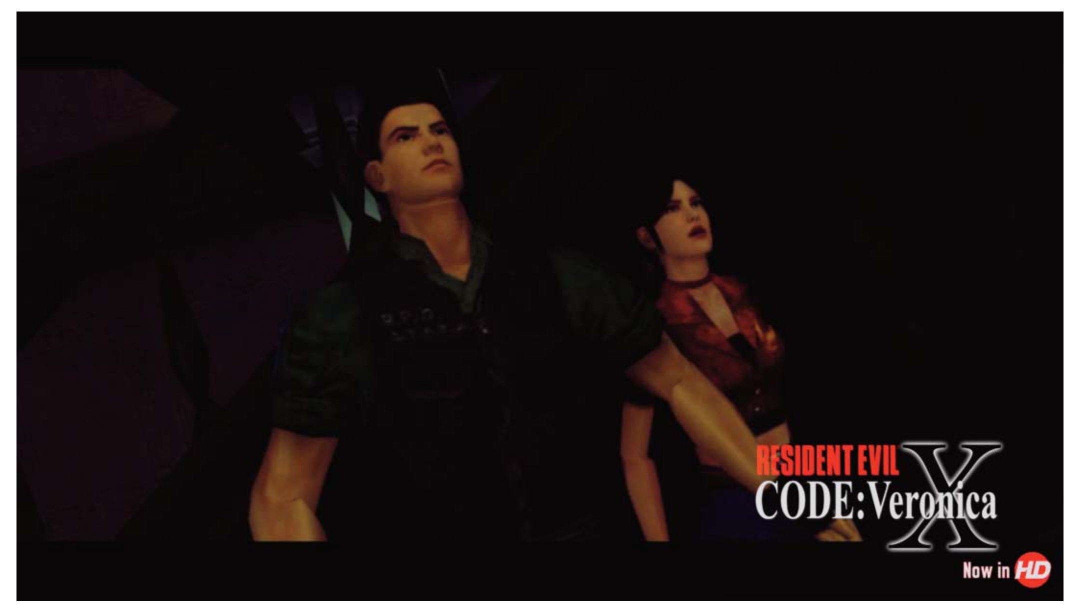
TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	55
sonido	50
jugabilidad	45
duración	60
total	**48**

Una segunda opinión:

Un juego para una tarde. Lamentablemente no da más de sí. Puede que si lo juegas en solitario, luego te replantees pasártelo de nuevo en cooperativo. Pero ya más.... complicado.

Jose Luis Parreño



desarrolla: capcom · **distribuidor:** capcom · **género:** acción · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 19,99 € · **edad:** +18

Resident Evil Code Veronica X

Zombies con un ligero tufillo rancio

Una semana después del remake HD del Resident Evil 4 le llega el turno al que fue el último título puro de la saga, RE Code Veronica. ¿Se justificará en este caso la reedición del clásico?

Unos juegos envejecen mejor que otros, eso es una realidad que todos conocemos y creo que nadie discute. Lo que no tenemos todos tan claro es el porqué, y yo con este Resident Evil Code Veronica X creo haberlo descubierto. Más allá de gráficos, animaciones, voces u otros aspectos técnicos lo que prima a la hora de perdurar en el tiempo es la jugabilidad y ahí es donde los Resident Evil clásicos (como el resto de los survival horror del mismo tipo) han quedado viejos, obsoletos y antiguos. Este tipo de juegos apoyaban gran parte del terror que lograban transmitir al jugador en un juego de cámaras fijas y un sistema de control que no permitía escapar a la velocidad que hubiésemos deseado. Resident Evil Code Veronica X ha mantenido el sistema de control clásico y si para uno que disfrutó en su momento aquellos juegos se hace pesado, ortopédico e incómodo ¿como lo va a valorar un jugador nuevo que es para los que se supone que Capcom ha reeditado el juego? Probablemente, si se hubiese implementado un control direccional en lugar del clásico en el que el jugador gira al personaje hacia izquierda y derecha y avanza hacia delante o detrás en esa dirección, el juego perdería buena parte de su dificultad y por tanto de la gracias. Pero aún así no hubiese estado mal que se hubiese permitido al jugador uno u otro.

Por lo demás, Resident Evil Code Veronica X no es más (ni menos) que una reedición en HD del juego clásico, un simple lavado de cara para que se vea un

La única novedad jugable de este Resident Evil Code Veronica X es la inclusión de logros (Xbox360) y trofeos (PS3)



poco mejor en las televisiones y monitores actuales. El problema es que, aunque la mejora es más apreciable que en RE4, el juego que nos ocupa es bastante anterior y necesitaba algo más que un reescalado y unos filtros. Hubiese sido deseable un remodelado de los personajes, una regeneración de escenarios y sobre todo un importante trabajo de animaciones que han quedado totalmente desfasadas con la tecnología actual, pero es casi hacer un juego nuevo y la idea de Capcom no era esa.

Resident Evil Code Veronica X nos ofrece la posibilidad de controlar en distintas fases a uno de los hermanos Reidfield, Chris y Claire, en una muy buena historia que se situa temporalmente entre los sucesos de Resident Evil 2 y 3 (que se producen simultáneamente) y lo acaecido en Resident Evil 4. Todo comienza con Claire infiltrándose en las instalaciones de la maligna corporación Umbrella en Paris, donde es detenida y llevada a Rockfort Island, una prisión y centro de investigación de Umbrella de donde debe escapar al tiempo que descubre las intenciones de la corporación tras los sucesos de los tres primeros títulos de la saga. Chris llega a Rockfort con la misión de salvar a su hermana y así comienza una de las aventuras mejor hiladas de la saga.

Se trata de un excelente juego que no ha llevado bien el paso del tiempo y que probablemente no hubiese sido necesario reeditar, al menos tal y como se ha hecho, ya que no se aporta novedad alguna que mejore de un modo significativo la experiencia jugable del clásico.



Conclusiones:

No tiene sentido una reedición en la que lo único que ofreces es una muy ligera mejora gráfica y la inclusión de logros y trofeos. Code Veronica es un juegazo clásico en Dreamcast, PS2 y Gamecube y una experiencia pobre en Xbox360 y PS3.

Alternativas:

Si quieres jugar como antes cualquiera de los buenos survival horror clásicos es una buena opción. Más actuales el reciente Dead Island puede valer.

Positivo:

- *Una muy buena historia*
- *Trofeos y logros*

Negativo:

- *Jugabilidad que ha envejecido muy mal*
- *Ningún contenido adicional al original*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	42
sonido	72
jugabilidad	46
duración	82
total	**46**

Una segunda opinión:

Las modas en videojuegos no suelen traer nada bueno, y la moda actual de los remakes en HD está dejando más polvo que paja. Resident Evil Code Veronica X es más polvo.

Jorge Serrano



desarrolla: tamsoft· **distribuidor:** namco bandai · **género:** pesca · **texto:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +3

Ultimate Bass Fishing 3D

Pescando en la portátil de Nintendo

Namco Bandai nos trae uno de esos juegos de nicho que, aunque parezca increíble, copan su parte del mercado. En colaboración con el club náutico "Angler's Club" llega Ultimate Bass Fishing 3D

Parece mentira que cada año lleguen a las tiendas juegos dedicados a deportes cuya naturaleza parece nunca concebida para convertirse en videojuego. Pero ahí los tenemos, títulos de caza, pesca, o incluso natación. Y si las grandes distribuidoras apuestan por ellos, es porque existe un mercado más o menos sólido detrás.

Supongamos que nos pica el gusanillo. Somos aficionados a los videojuegos y buscamos algo diferente. La pesca además nunca nos ha desagradado, aunque no nos dedicamos profesionalmente. El título que hoy tenemos entre manos hace plantearnos muchas cosas sobre cómo no debe ser un videojuego de este tipo. Siendo directos, por horas que le hemos dedicado (más de 5) no hemos sabido siquiera aprender a jugarlo. Su jugabilidad no obstante es bastante directa: buscar peces en el sonar, lanzar la caña y ... no, no pican.

El principal problema en la demasiada profundidad y la demasiada poca información al respecto. Existen unos 500 tipos de anzuelos, cañas y carretes. Cada tipo de pescado requiere un tipo de anzuelo, cada condición climatológica, otro. No tendremos una sola pista, y no es nada divertido tirarse las horas probando. Los torneos requieren pescar tipos concretos de pescado. ¿Cuántos sabéis qué forma tiene, que gustos y a qué hora del día salen las lubinas de boca pequeña? Existe un problema grave de concepto.

Un videojuego debe ante todo divertir. Y para ello debe superar la barrera de la accesibilidad. Tutoriales, glosarios, manuales de instrucciones detallados y demás son claramente imprescindibles en este tipo de juegos. Cierto que un pescador profesional no se plantee estas cosas. Pero también hay que pensar en aquel pobre que quiera darle una oportunidad por curiosidad o simple afición.







Conclusiones:

NC Angler's Club Ultimate Bass Fishing 3D es un juego totalmente inaccesible para el público general. Su salida en una plataforma como 3DS con pocas unidades en el mercado no está para nada justificada.

Alternativas:

Rapala Pro Bass Fihing para Wii y Xbox 360 es un juego mucho más acorde a la temática, ofreciendo diversión más directa sin dejar de lado la profundidad.

Positivo:

- Gran número de opciones
- Amplio espacio de pesca

Negativo:

- Gráficamente nefasto
- Inaccesible para el público general

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	10
sonido	50
jugabilidad	20
duración	80
total	**30**

Una segunda opinión:

El título flaquea, especialmente a nivel técnico. Tampoco concuerda el amigable y familiar aspecto de los personajes con su curva de aprendizaje.

Gonzalo Mauleón


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers

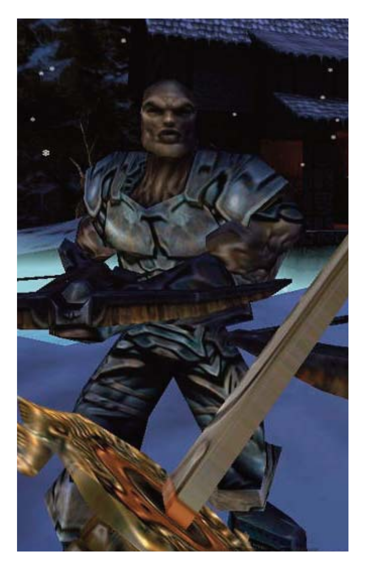


perpetrado por: ion storm · **con la complicidad de:** eidos interactive · **arma del crimen:** pc y n64 · **año:** 2000

El rincón abyecto

Daikatana

Y aquí volvemos un mes más, a seguir escribiendo con tinta digital las páginas más opróbicas de nuestro hobby. Este mes os traemos un título que no es abyecto per se, si no fruto de un cúmulo de despropósitos graciosos



Cuando en 1996 John Romero abandonó ID Software fruto de desavenencias internas, toda la prensa especializada puso sus focos sobre él. Las especulaciones cesaron en 1997 cuando se anunció “Daikatana”, que finalmente sería lanzado en el 2000.

Tenemos a un creativo de reconocido prestigio, a un estudio con muchos recursos y 3 años de desarrollo. Aun siendo prudentes, hasta ahora las cosas pintaban bien.

Y el resultado fue...

... un estrepitoso fracaso. Tras un hype desmesurado, 3 años de cambios de motor gráfico, y una total y absoluta falta de cuidado en el apartado de diseño, el resultado es un shooter tan mediocre, que condenó a su principal artífice a un merecidísimo ostracismo, siendo tal el fracaso que se tragó al estudio completo como un agujero negro.

¿Realmente fue para tanto?

Sí. Si presentas un juego an-

El derroche de creatividad alcanza a todos los apartados del juego. Un sable contra una ballesta: revolucionario *(Izquierda)*. Como podeis comprobar, cualquier parecido con Doom o Quake es pura coincidencia *(Derecha)*

ticuado, que no aporta prácticamente nada, y lo intentas vender como la cuadratura del círculo, nunca vas a salir bien parado.

Técnicamente no llega a ser atroz del todo, para la época, aunque sí que se nota una brutal falta de dirección en todo el apartado de diseño: Tanto los personajes, como los escenarios, como el escaso argumento, no podrían ser más genéricos.

Más que un juego malo, se trata del paradigma de la mediocridad, de una caricatura desdibujada del shooter primigenio, que cae en un tópico tras otro, y en vez de disimularlo presume de ello.

De la música ni hablo ya que pasa desapercibida (al menos no molesta).

Mención aparte para el acabado técnico que presenta, especialmente en su versión para Nintendo 64, al que se le puede acusar de mal optimizado y mal testado. Plagado de bugs y errores gráficos menores.

¿Pero es divertido?

Eso depende si a día de hoy encuentras Doom divertido, porque Daikatana es poco más que Doom o Quake, a todos los niveles.

Cuesta mucho creer que alguien tuviera valor para sacar algo así en el 2000, llevando 3 años en la calle el Goldeneye 64, por poner un ejemplo

Realmente si no se hubiera promocionado de forma tan agresiva y falaz, habría sido un juego más, que habría pasado sin pena ni gloria. Pero fue el propio John Romero el que se defenestró a sí mismo, y todo por no saber tener la boca cerrada. Ni es el primero ni será el último.

Ten cuidado Molyneux...









Conclusiones:

No esta tan mal jugablemente. Para la época, claro. Pero resulta tan extraordinariamente ordinario en todo lo demás, que es muy difícil que capte tu atención durante más de un par de minutos. Lo que si que garantizo es que leer la historia completa tras su desarrollo es mucho más entretenido que jugarlo. Así que vosotros mismos.

TEXTO: MIGUEL ARÁN

NOTA: -3

Muy Malo

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com



Clockwork Knight





FICHA TÉCNICA **Año**: 1995 - **Plataforma**: Sega Saturn - **Género**: Plataformas

Uno de los poquitos títulos de lanzamiento de la malograda Saturn, Cockwork Knight era un plataformas japonés frente a Bug!, de creación americana

Si hoy día aún resulta fácilmente diferenciable un juego japonés de uno americano, hace 15 años la cosa ya era brutal. Mientras que en un extremo teníamos los King of Fighters, claramente diseñados por japoneses con un público japonés en mente, en el extremo opuesto estaba Mortal Kombat, con la violencia gráfica y el teórico realismo como mejores (¿únicas?) bazas. Éste era un producto 100% americano.

Con el lanzamiento de Saturn en Estados Unidos, este tipo de comparaciones se hicieron inevitables en el género de las plataformas: por un lado teníamos Bug!, desarrollado en América; por otro, Clockwork Knight, de creación japonesa. Mientras que el primero aún hacía gala del aire "chulesco" de los personajes de principios de los 90 (sobre todo en Estados Unidos, aunque el propio Sonic también tenía mucho de eso), el segundo escapaba de ese estilo para resultar en una obra más atemporal, al menos en lo relativo al carácter del protagonista.

En Clockwork Knight manejamos a un caballero andante de cuerda, una suerte de Don Quijote de juguete armado sólo con una llave (de forma similar a lo que veríamos años más tarde en Kingdom Hearts, sí) que le permitirá atacar a sus enemigos y abrir puertas. El objetivo de Pepper, nuestro héroe infantil, es salvar a su querida damisela en apuros, la princesa Chelsea, que ha desaparecido. El problema es que, sin la canción que Chelsea cantaba a todos los juguetes a primera hora de la

Érase una vez, en el primer día de la primera E3, que llega uno y dice...

Mayo de 1995. Tom Kalinske, cabeza de Sega of America, anuncia en ruda de prensa que la fecha de salida de Saturn en Septiembre se descarta y que la consola está "ahora mismo, hoy" en las tiendas, y que Sega había decidido adelantar la salida debido a la "altísima demanda" de los fans. No mentía al afirmar que algunos llegaron a pagar más de 800 dólares por una Saturn japonesa, aunque el verdadero motivo de aquel pronto lanzamiento era, por supuesto, adelantarse a Sony y a la primera PlayStation. Esto provocó que los usuarios se encontrasen con una oferta de títulos de lanzamiento más bien escasa y tal vez poco impresionante: las primeras entregas de Virtua Fighter, Daytona USA, Panzer Dragoon, Bug! y Clockwork Knight eran lo único que le podían dar de comer a su nueva consola.

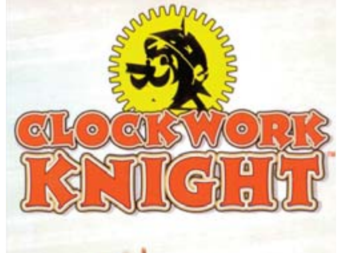


Vistoso, entretenido, con personalidad... Pero poco impresionante técnicamente para ser un título de lanzamiento

mañana para que éstos pudieran empezar bien el día, la mitad se han vuelto medio majaretas y nos van a poner las cosas difíciles para atravesar todas esas habitaciones plagadas de obstáculos. Sólo contaremos eventualmente con la ayuda de otro caballero de juguete, nuestro amigo y rival Ginger.

A nivel gráfico, es evidente que al juego se le notan los años. Tanto el protagonista como los enemigos están bien animados, pero las texturas y definición son mejorables. El estilo de 2'5D resulta de lo más acertado y le sienta muy bien al personaje y a la historia, en un género eminentemente 2D hasta la llegada de series como Donkey Kong Country, que parecían más que eso, o de Sonic 3D, que hacía uso de la perspectiva isométrica. Nos movemos siempre en un mismo plano aunque visualmente los escenarios gocen de cierta profundidad. Durante nuestra aventura nos encontraremos coches de juguete, pelotas de goma, bloques de construcción, peluches y un largo etcétera. Todo ello con un estilo gráfico y colorido similares a los que podemos ver, por ejemplo, en Baku Baku.

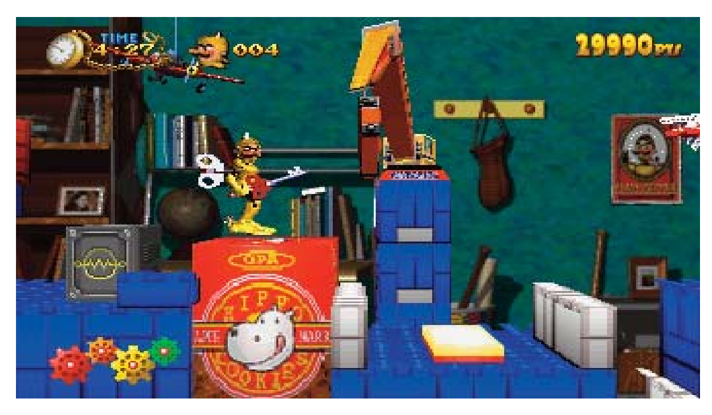
Por su parte, los temas musicales ambientan de forma estupenda los escenarios. Son melodías sencillas, pegadizas, infantiles, que ayudan a que nos pongamos en situación y que en todo momento contribuyen a mejorar la experiencia de juego. Así mismo, los efectos sonoros son muy apropiados: pequeños gritos, explosiones, piezas de maderan que chocan unas con otras, tuercas y tornillos que caen al suelo cuando se deshace un





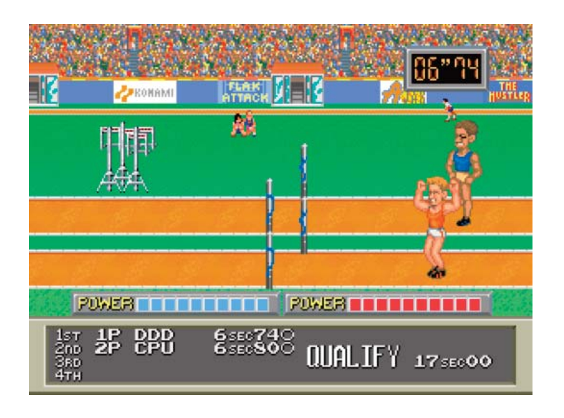
cuerpo mayor, etc. Un reperterio que, sin ser demasiado amplio, es lo suficientemente variado como para no aburrir. Como mucho, el único problema es que a veces la música y la propia acción del juego pueden hacer que pasen desapercibidos.

¿Lo único malo de Clockwork Knight? Su duración. Es un juego fácil y corto, y el principal motivo es que, en realidad, las dos entregas de las aventuras de Pepper debieron salir como un único juego completo pero fueron lanzadas en dos partes. Hoy día, por suerte, podemos conseguirlas a buen precio, o incluso en el pack japonés que incluye ambas entregas. Muy recomendable.



TEXTO: CARLOS OLIVEROS

88 Games





FICHA TÉCNICA **año**: 1988 - **plataforma**: arcade - **género**: deportivo

Nuestro rincón retro parece no despegarse de la década de los ochenta. No en vano esta fue la época en la que todo cobró forma y se sentaron unas bases de las que –por desgracia– hoy sólo queda la sombra

Diversión y entretenimiento puro. Así podría definirse la humilde selección de este mes, y es que aprovechando que el verano se ha resistido más de lo previsto a irse, **Games Tribune** os trae una opción de lo más estival para quienes se resisten a terminar sus vacaciones.

Nos toca **88 Games**. Uno de los primeros arcades deportivos que aparecieron en los conocidos salones de máquinas recreativas y motivo de disputas y "buenrollismo" en los antiguos salones. No sería el único de la marca, ya que con una premisa tan sana como la del género deportivo, contaría como el tercero en la muy joven **Konami**.

Conocido también como Hyper Sports Specials o **Konami 88** entre otros, este título deslumbró a finales de la década de los ochenta no sólo por el tamaño de sus sprites, sino también por la gran cantidad de modos y variadas pruebas de las que hacía gala el juego.

Tal y como reza su nombre, en **88 Games** emularemos la vida deportiva de un participante en los juegos olímpicos de 1988. Nuestro objetivo final sin duda, será el de hacernos con el podium y todas las medallas. Tarea bastante difícil ya que los tiempos estaban muy ajustados y se hacían muy complicados de superar. Hablamos de un momento en el que apenas había estudios de mercado al respecto y si el programador o amigos lo superaban, entonces el resto también podía hacerlo.

En solitario o contra la propia máquina, el juego nos dará de forma pasiva esta opción siempre dependiendo

Uno de los primeros arcades deportivos que aparecieron en los conocidos salones de máquinas recreativas. No sería el único ya que este en concreto era el tercero de la entonces muy joven Konami

¿Quién era Konami?

Fundada en 1969, Konami es la clara prueba del afan de superación nipón. Comenzó como una empresa reparadora de JukeBoxes y terminaría como una de las más importantes compañías en el sector de los videojuegos, no sin antes pasar por la venta de todo tipo de merchandising, juguetes, cartas y hasta parte responsable de una productora de anime.

En Konami han nacido grandes sagas (Castlevania, Pro Evolution Soccer, Silent Hill, Contra, Gradius o el incombustible Metal Gear). Todas ellas marcas consagradas actualmente. Casi nada para una empresa que, aunque se resiste a sucumbir, en los tiempos actuales que corren ve como sus grandes éxitos pierden fuelle al dejarlos en manos de otros equipos que no sean los originales. Y lo que le queda por aguantar.



Las pruebas deportivas son muchas y muy variadas. Si uno termina el juego, volverá desde el principio con los tiempos más ajustados. Una locura

del tipo de prueba que nos toque afrontar.

Como buen atleta y sin sudar la camiseta, deberemos encontrarnos al final de estas entre los primeros. Esto es, en la primera o en la segunda posición. Bajar el listón hará que automáticamente demos la partida por finalizada.

De todas las pruebas hay que destacar la de los **100 metros**, donde un enorme negro nos enseñará su trasero a no ser que machaquemos los botones hasta reventar el muelle.

A saber: 100metros/400 vallas/Tiro/ salto de longitud/ jabalina/tiro con arco, y algunas otras más pruebas con muchísimas variantes, la diversión y los minutos de juego están asegurados.

Aunque **88 Games** trataba de emular los juegos olímpicos de Seul (Corea) del mismo año, este juego nunca fue licenciado para tal fin, quedándose de este modo huérfano y hambriento de licencias. Sin embargo, y tal como era costumbre en los juegos de **Konami**, veremos los típicos cartelitos con el nombre propio de la compañía.

Como dificultad añadida y pese a que ganemos todas y cada una de las pruebas, no podremos perder ni una sola de estas. El objetivo es ganar de forma absoluta todo el torneo, algo reservado a los más hábiles.

Olvídaros de los juegos complicados. En este juego sólo usaremos tres pulsadores para toda la partida.

88 Games es un juego que permite además partidas por turnos de hasta cuatro jugadores,



con lo cual la diversión en grupo está garantizada.

La paleta de hasta 2048 tonalidades supuso todo un portento para la época. Gozaba de unos enormes sprites, que hacían que no perdiéramos detalle sobre los personajes. La Cpu de **3Mhz** sobre una placa Konami hacía el resto, creando una experiencia de juego bastante gratificante. Entonces... y ahora.

Nos llama la atención las voces digitalizadas con las que nos irán marcando los tiempos. Todo un detalle que en su momento debió de suponer un inmenso esfuerzo.

Concluyendo y como resumen, **88 Games** se trata de un juego que gana todavía más si es que se juega en grupo. Incluso nos atreveríamos a colarlo en un paquete de Wii al estilo **Sports**.



TEXTO: DANI MERALHO

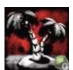


Dead Island

Un paraíso turístico enloquece tras el estallido de una epidemia zombi y la única manera de sobrevivir para el jugador es escapar de la isla. Dead Island combina la acción en primera persona con una atención especial al combate cuerpo a cuerpo, el desarrollo de personajes y la personalización de una larga serie de armas. Elige a uno de los cuatro protagonistas y recorre la isla en busca de supervivientes y respuestas que expliquen lo que ha ocurrido.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 48 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!


De arriba abajo Puntos: 30
Explora toda la isla.


Ni se te ocurra Puntos: 10
Mata a un embestidor con la habilidad embestida.

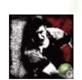

¡Ah! ¡Carne estropeada! Puntos: 10
Mata a un carnicero con un hacha.


Fuego en el cuerpo Puntos: 20
Prende fuego a 10 zombis a la vez.


Diez cabezas son mejor que una Puntos: 15
Mata a 10 zombis seguidos con disparos en la cabeza.

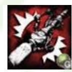

Las armas no matan, ayudan Puntos: 25
Mata a 250 zombis con armas de fuego.


¡Primero! Puntos: 15
Mata a un suicida con una granada.


Toc, toc Puntos: 15
Abre una puerta cerrada al primer golpe.

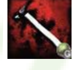


Tengo que encontrarlos todos Puntos: 20
Encuentra 60 de los objetos coleccionables.


Colección extraordinaria Puntos: 30
Saquea 5 armas extraordinarias.

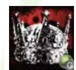

¡Salud! Puntos: 10
Cúrate 100 veces con un botiquín.


¡Granada va! Puntos: 10
Mata a un infectado con una granada.


Dios del trueno Puntos: 20
Utiliza un martillo para matar a 15 zombis sin sufrir daños.

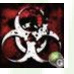

Quiero una de esas Puntos: 30
Personaliza 25 armas.


Dale a los mandos Puntos: 25
Mata a 150 enemigos usando los controles de combate analógicos.


Escuela de la vida Puntos: 30
Alcanza el nivel 50.



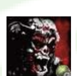
Casi, casi Puntos: 25
Encuentra 120 de los objetos coleccionables.

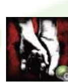

¿Cuántos días exactamente? Puntos: 10
Juega a Dead Island al menos 28 días después de jugarlo por primera vez.


Infierno en el paraíso Puntos: 30
Usa un botiquín grande para curar una lesión de 5% o menos.


Una ciudad poco turística Puntos: 30
Completa el acto II.


Rey de la jungla Puntos: 30
Completa el acto III.


Cuánto odio Puntos: 25
Mata a 100 enemigos con ataques de Furia.

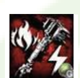

Juntos para siempre Puntos: 10
Completa 5 misiones en una sola partida cooperativa con los mismos compañeros.

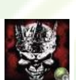

Un poco de todo Puntos: 25
Mata a un zombi con 10 armas cuerpo a cuerpo diferentes.

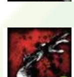

Los trucos del oficio Puntos: 10
Alcanza el nivel 10.

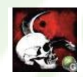

Salvador Puntos: 20
Salva a 5 personas acosadas por los zombis.


Relación estable Puntos: 25
Completa 25 misiones mientras juegas con al menos un compañero en modo cooperativo.


Steampunk Puntos: 30
Crea armas para competir con los dioses del fuego o el trueno.

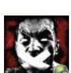

Buen estudiante Puntos: 25
Alcanza el nivel 25.

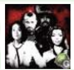

¡Es una heridita de nada! Puntos: 10
Mutila 100 miembros.


Corta y raja Puntos: 25
Mata a 250 zombis con armas cuerpo a cuerpo cortantes.


Originalidad Puntos: 10
Juega en un equipo cooperativo de 4 personajes jugables diferentes.


Ocupado, ocupado, ocupado Puntos: 60
Completa 75 misiones de forma acumulativa.

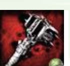

Todo el mundo miente Puntos: 20
Usa un botiquín grande para curar una lesión de 5% o menos.

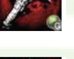

Cuatro Jinetes Puntos: 30
Completa el acto I con 4 personajes diferentes.

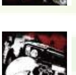

Con uno me basta Puntos: 20
Mata a 5 infectados seguidos de un solo golpe.


¿Necesitas ayuda? Puntos: 10
Únete a la partida de otro jugador.

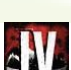

Reparto de hostias Puntos: 25
Mata a 25 zombis con los puños desnudos.

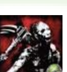

La garantía se anula si se usa Puntos: 10
Crea un arma personalizada.


Cardio Puntos: 10
Recorre una distancia de 20 kilómetros a pie.

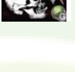

Karma geddon Puntos: 15
Mata a 50 zombis con un vehículo.

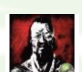

Por carretera Puntos: 10
Recorre una distancia total de 10 kilómetros en un vehículo.

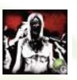

Expiación de Banoi Puntos: 30
Completa el acto IV.


Un día muy especial Puntos: 30
Mata a 250 zombis con armas modificadas.


A golpe limpio Puntos: 25
Mata a 250 zombis con armas cuerpo a cuerpo contundentes.


Ménage à trois Puntos: 25
Completa 5 misiones con 3 compañeros en modo cooperativo.


Humanitario Puntos: 15
Mata a 50 enemigos humanos.


Don de gentes Puntos: 10
Juega con 10 compañeros diferentes en modo cooperativo durante al menos 15 minutos con cada uno.

Juegos bizarros: Rough Ranger



Rolling Thunder Copied Version

A veces nos ocurre. A los jugadores veteranos que hace años nos pasamos por los añorados salones recreativos, o por cualquier bar o tasca que dispusiera de un rincón apartado en el que depositar una cabina arcade con vete-tú-a-saber qué juego rulando todo el día, nos suele pasar: la memoria nos salta con una especie de teaser-trailer escogido con escenas sueltas de cierto juego aderezadas con tres o cuatro notas musicales, residuos remotos escondidos en algún lugar del banco de memoria del que disponemos en nuestra cabeza

Y el otro día me vino a la mente cierto programa, el cual acabo de encontrar gracias al buscador que todo lo sabe. Recordaba un desarrollo de acción con scroll horizontal, muchos disparos y, sobre todo, la melodía clásica del Bolero de Ravel. Una combinación tan bizarra que desembocara en la falsa sensación de que mi cerebro había tomado varios fragmentos de aquí y de allá y los había unido en una simpar mescolanza. Nada más lejos de la realidad: el juego existe. Y lo más llamativo es la curiosa leyenda que arrastra.

El juego se llama Rough Ranger y fue manufacturado por la compañía coreana SunA Electronics en 1988. Yendo directos al grano, se trata de un ejercicio de copy-paste brutal de Rolling Thunder, un arcade de acción de cierta importancia, desarrollado por Namco un par de años antes de



Comparando

Rough Ranger Vs Rolling Thunder

Parecidos más que evidentes



que naciera el engendro asiático del que hoy os hablo. Ciertamente, la mecánica del juego es idéntica. En el juego de Namco manejamos a Albatross, miembro de la organización de espías denominada Rolling Thunder, y su misión es rescatar a una compañera espía que ha sido raptada por unos malhechores en la ciudad de Nueva York.

Si os fijáis un poco en la comparación, no cuesta demasiado detectar la inspiración de los coreanos, especialmente en las animaciones de los personajes, tanto de los protagonistas como de los curiosos enemigos que pululan por el juego. Oigan, también hay que darle mérito a SunA, ya que en Rough Ranger podemos jugar dos personas de forma simultánea, algo que siempre era un aliciente especial en una máquina arcade.

Y podían jugar dos porque los protagonistas eran una pareja de duros comandos que, quizá, pasaban demasiado tiempo juntos. Hombres de pelo en pecho que se lanzaban a cumplir su misión con el torso desnudo, ataviados con sus coquetas gorras, en plan machotes. Se dice, se cuenta y rumorea, que estamos ante el primer videojuego arcade con protagonismo gay distribuido en Estados Unidos. Ojo, lo considero un rumor porque no hay ninguna prueba fehaciente de que el juego se promocionara con tal eslogan.

Sin embargo, los indicios seguramente vengan de la indumentaria de los protagonistas, de la pasividad con la que dejan que rapten a su compañera en la escena introductoria del juego, en la que dos enemigos se cuelan en



una bella estampa en la que nuestros amigachos se encuentran sentados en una mesa, uno frente a otro, y ensimismados no dejan de mirarse, tanto que no se coscan de que su amiga va a ser raptada. Y eso que uno de los raptores se pega un zapateado encima de la mesa. Let's go rescue Her! Si hay que ir se va...

Mención aparte para la pinta que gastan los enemigos. Es verdad que en Rolling Thunder teníamos encapuchados hostiles ataviados con máscaras de colores chillones. Bien, en Rough Ranger, los enmascarados son sustituidos por una especie de policías futuristas, con casco incluido y botas altas, por supuesto también coloreados de forma extravagante, disfraces muy dignos para un videoclip de los Village People.

Y aquí enlazo con el dato que sustentaba mi recuerdo, el que os conté en el primer párrafo: sí, el Bolero de Ravel. La acción desenfrenada y loca del juego se complementaba con melodías de corte clásico en un contraste tan elevado que ríase usted de la boda de la Duquesa. Además del mencionado Bolero también podríamos escuchar durante la partida otras piezas de incalculable valor como la Tocatta y Fuga en Re Menor de Johann Sebastian Bach. Fijo que estaría revolviéndose en su eterno lecho de haberse enterado de tamaña afrenta.

Posiblemente nunca se lleguen a tener pruebas concretas del pretendido homenaje al protagonismo gay, pero disparar a cientos de enemigos fans de Village People mientras los protagonistas, dos auténticos trolasos, danzan ballet al son de la música, es una experiencia que difícilmente tenga parangón en la historia del videojuego. Como rezaba el Flyer promocional del juego, "Only two men can do the job".

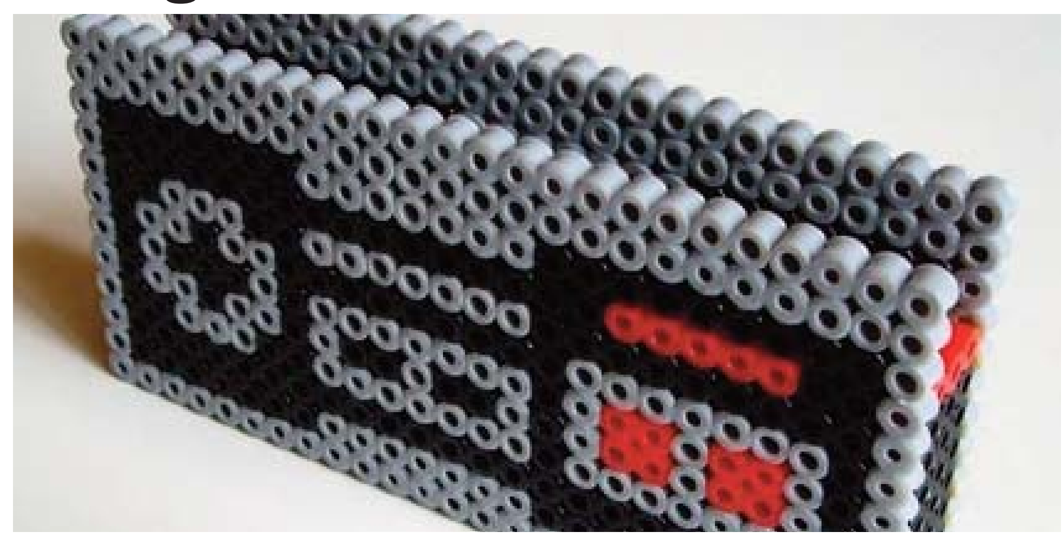
Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA

con alegría os damos la bienvenida a



www.gamestribune.com

La ergonomía del mando



Al hablar sobre videojuegos podemos discutir si se trata todo aquello que está introducido dentro de los parámetros programados en líneas de código. O quizás algunos más bien aventurados defiendan que la concepción del videojuego es la mezcla de aspectos tales como el argumento, los gráficos, la jugabilidad y el sonido de éstos

Podríamos diferir e incluso estar horas debatiendo qué es lo que compone este arte que tanto amamos, la realidad es que todos tendríamos parte de razón y muy seguramente podríamos extraer bastantes conclusiones de dicha contienda. Pero hoy no me gustaría proponer este tipo de debate, puesto que quizás la red ya está plagada de foros donde pueden dar rienda suelta a nuestras teorías más bizarras.

El videojuego ha sido algo que ha ido evolucionando durante el trascurso de los años, de tal forma que muchos de los que antes criticaban esta forma de ocio por no entenderla, se descubren a ellos mismos con una consola entre las manos y disfrutando de momentos de pura diversión. Quizás el sector ha crecido hasta tal punto, que hasta los más grandes se han despojado de ciertos clichés y de forma desenfadada se atreven a esto de las "odiosas maquinitas".

¿Pero cual ha sido el punto de inflexión? ¿Cuál es el motivo real de dicho acceso? Pues, entre muchos otros factores, cabe destacar el gran cambio que han sufrido los mandos para facilitar el acceso a dicho mundo al gran público. El mejor ejemplo lo tenemos sin duda en un compañía como Nintendo que desde la expansión de Nintendo DS ha ido creciendo ofreciendo a todos los usuarios formas más simples de acceso al ocio.

El lápiz para la pantalla táctil fue el primer paso hacia una forma de entender el ocio, lejos de un mando tipificado y con muchos botones. La apuesta de la compañía blanca ha podido ser muy discutida, seguramente muchos la señalaran como la gran culpable de lo que se conoce como "revolución casual" pero ha calado en la sociedad y nadie discute hoy en día que la hegemonia de la consola blanca de Mario en las casas ha superado con creces a sus rivales.

Hace unos 6 años, recuerdo que la ergonomía que ofrecía el mando era el gran caballo ganador que presentaban compañías como Microsoft. Desde la era de la SuperNintendo se ha ido discutiendo la comodidad de dicho accesorio hasta hoy en día imprescindible para poder darse



un lucro al cuerpo. Pero, ¿será tan necesario el día de mañana? No hablo de la desaparición del mando, pero si cabe recordar que Sony por ejemplo ha pasado de no innovar en su mando – exceptuando el concepto Sixasis – para darle otro sentido al juego con Move.

Microsoft por su parte va un poco más allá y llevados un poco por la tendencia Minority Report ha creado un sistema que aún muestra muchos puntos negros para ser considerado apto para el público que abastece su consola. Es por tanto Wii, la impulsora de dicha moda o simplemente fue la que entendió que el mercado tal y como estaba era un callejón sin salida.

¿Ergonomía o accesibilidad? Muchos consideran la primera la crucial para disfrutar de una experiencia completa con sus consolas. De hecho, cuesta imaginar un futuro sin mando, incluso la ambiciosa Nintendo o la suspicaz Sony han incluido un objeto vehicular. El Move parece la evolución del Wii Mando que a su vez presenta en su Revolution – el Wii mando más el Motion Plus – la apuesta por la que Nintendo quiere seguir en la cúspide.

¿Pero donde quedan los juegos? En esta guerra, pues en ningún lugar y en todos ellos. Falta por ver si la comodidad de juego que ofrece Kinect es lo suficientemente gratificante como para olvidarnos de “machar botoncitos” o si realmente Move combina con juegos como God of War o Uncharted. Wii por el contrario seguirá realizando aquello que crea conveniente pues pese a quien le pese el tiempo le ha dado la razón y los números ha hecho que la compañía sea la que más halla facturado en esta generación.

¿Que la calidad de sus juegos es más bien ínfima? ¿Y qué? Nintendo estaba muerta, todos la tenían como aquella compañía nostálgica que ofreció el Cerebro de la Bestia y que jamás pudo con la era Playstation. Con la Wii dio un golpe en la mesa y presentó un nuevo concepto de juego con un mando sencillo, fácil de conceptualizar y sobre todo muy atractivo para todo tipos de público.

No, no es una defensa del mando de Wii por encima de los otros, de hecho sigo pensando que Nintendo apostó por ofrecer algo diferente pero sin escuchar a los jugadores de toda la vida – aquellos que le dieron la espalda más de una vez – y por ello las demás compañías se han subido al carro de éste invento llamado “sensor de movimiento”.

Veremos que pasa, no quiero ni imaginar la cantidad de gadgets que se van a ir vendiendo para poder “complementar” las experiencias de juego. Eso sí, siempre pensaré que el mando ha sido una de las mejores for-





mas de acceso al videojuego y que su evolución natural no era la del movimiento. Quizás Sixasis no planteaba un mal planteamiento, quizás deberían haber apostado por revolucionar el mando en otro sentido.

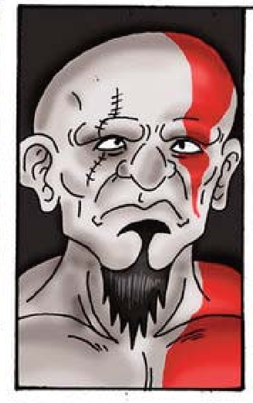
Pero, ¿que queremos? ¿Más botones o mejores funciones? ¿Mejor ubicación de estos o exclusión de algunos? ¿Mando o movimiento? ¿Ergonomía o extinción? Muchas preguntas, pocas respuesta y hasta que las compañías no suelten lastre y empiecen a enseñar como será la próxima generación tendremos todas estas dudas en la cabeza. Quizás la respuesta la tendremos al ver como reacciona el público ante la presencia de éste nuevo concepto de juego.

Texto: Laocoont cedido por www.PIXFANS.COM











REUNION DE DIOSES

Pepo'11



JUEGANDO

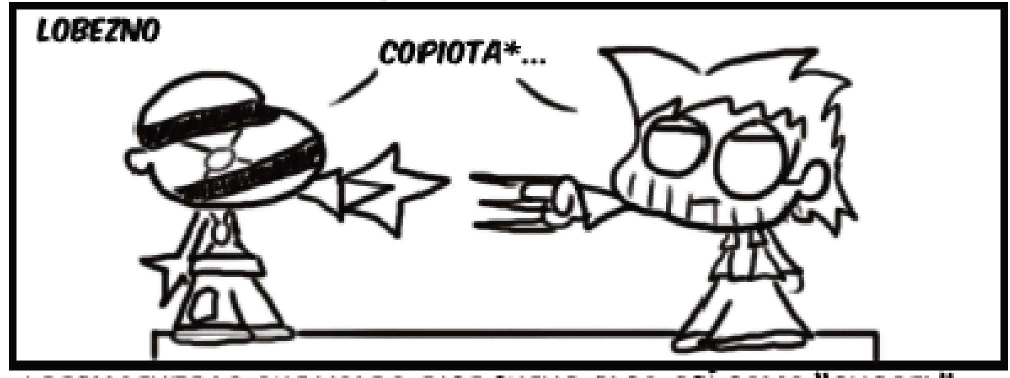
TREVERON

BY

LINK, YODA, AHORA EZZIO D'AUDITTORE... SON ALGUNO DE LOS PERSONAJES QUE APARECEN EN LA SAGA DE JUEGOS DE LUCHA "SOUL CALIBUR" ¿QUÉ OTROS PERSONAJES PODRÍAN APARECER?







*REALMENTE LO QUE VOLDO DICE SUENA ALGO ASÍ COMO "GNARFL"

http://treveronsparadox.blogspot.com

Rompiendo moldes: id Software



Rompiendo con nuestro método habitual hoy queremos traeros no un videojuego, sino una compañía completa. Pero no una cualquiera, sino una auténtica piedra de toque en el mundo de los videojuegos: ni más ni menos que ID Software

Pero bueno, tal vez antes de empezar deberíamos explicar que es ID Software, porque sabemos que hay gente que aún no conoce esta compañía. Y no será difícil presentárosla porque, bueno, si os digo Id Software tal vez no os suene a nada el nombre pero qué pasa si digo por ejemplo... ¿Doom?, o ¿Quake?, ¿Nada? Si es así, deberíais probarlos para tocar y paladear clásicos que han hecho que hayamos llegado hasta nuestros días de la forma en la que estamos en el mundo del videojuego, pero bueno... ¿Y qué pasa si os digo... Rage?

Sí señores, estamos hablando de un auténtico gigante y no sólo por hacer juegos ya tan míticos y geniales como los antes citados, sino también por ser la creadora de múltiples sistemas para la creación de juegos en 3D, entre ellos el reciente sistema ID Tech 5, motor que ha sabido enseñar a los más escépticos de lo que es capaz de hacer una consola, aunque sea de una manera tan "aparente, cosa que en PC no ocurre, como es lógico, y demuestra como juegos como Crysis o The Witcher 2 que utilizan otros motores, no les tienen nada que envidiar, sino a la inversa.

Concretando dentro de la propia compañía tenemos que destacar tres de sus principales títulos, además del reciente RAGE que hablaremos la semana que viene en el análisis, estos son: Wolfestein 3D, Doom y Quake.

Wolfestein 3D nos pondría en la piel de William J. Blazkowicz, espía yanqui que intenta escapar de una fortaleza atestada de nazis, o al menos en las versiones que no eran de SNES ya que en esta se eliminó toda señal del nazismo. Con una premisa a priori básica, Wolfestein 3D consigue fundar y popularizar toda una generación de shooters que vería su época dorada en la actual generación. Un juego que supuso un vuelvo en la industria por su sistema en primera persona, el que de verdad consigue implementarlo por primera vez con éxito y con una jugabilidad exigente, dirigido a un público muy distinto al que estaba centrado hasta el momento el sector: al adulto.

Con este juego que supone todo un hito en el mundo del ocio electrónico, llegarían otros títulos como Doom y Quake que lo que haría no sería más que continuar la estela de éxito de su antecesor

Wolfestein 3D.

Como seña característica de estos juegos, estamos delante de títulos pasilleros por definición y con una fuerte carga de adrenalina, consiguiendo extenderse por todo el mundo del PC de su época hasta ahora. Pero id Software no se conforma con tan poco, y por eso, aun siendo la desarrolladora de juegos de disparos, posiblemente, mejor valorada del mundo, ha querido dar un giro de vuelta a su nuevo juego RAGE, el cual analizaremos la semana que viene en nuestro programa.

Y dentro de ID Software queremos hablar en especial de la que se supone su mayor personalidad: John Carmack, el programador y artífice del éxito de este “monstruo” afincado en Dallas.

John Carmack empezó ya desde muy pronto a demostrar que era una persona con grandes aptitudes para crear no sólo videojuegos, sino también sistemas capaces de hacerlos funcionar a niveles superiores. Todos los sistemas de código que ha ido creando a lo largo de su carrera profesional para juegos en 3D fueron liberados por el mismo y usados luego en gran cantidad de juegos que no eran de su compañía. Por ello es una persona que sorprende, ya que a cada paso que da sabe cambiar el mundo de los videojuegos pese a su juventud (que ya no es tanta, pero sí que hizo cosas muy importantes con poco más de 20 o 25 años).

Pero, bueno, supongo que hay





ahora mismo gente a la que ahora mismo lo que acabo de decir, o le ha sonado a chino o no le ha parecido algo muy importante. Pero, ¿Y si os dijera que John Carmack es prácticamente el inventor de jugar a juegos tridimensionales? ¿A que ya no os parece tan poca cosa?

Es cierto, John Carmack fue uno de los precursores de las tres dimensiones en los videojuegos (y con ello me refiero a juegos en tres dimensiones, no al 3D del que se sale de la pantalla, no nos confundamos). El mismo ya en sus inicios, cuando trabajaba para una compañía de juegos descargables para ordenador llamada Softdisk, hizo varios videojuegos en 3D, con muy buena acogida y bastante impresionantes gráficamente para la época, aunque hoy ya nos resulten "penosos".

Y entonces el "monstruito" fue creciendo. Tras el exitazo de Wolfenstein 3D (juego que como recordaréis tuvo su "secuela" -cierro comillas- hace unos años) Carmack solo hacía exitazos que golpeaban en la cara a la industria del momento y la cambiaban por completo, no sólo por la ventas, sino también porque, como dijimos antes, al liberar el mismo los códigos de cada videojuego, permitía así el que las ideas y los sistema que el creaba se extendieran. Basta con ver a cualquier juego de la saga Doom o de la saga Quake, auténticos terremotos en la industria.



Es por esto que nos gusta tener hoy aquí a John Carmack e ID Software en lugar de un videojuego, no sólo porque haya salido RAGE hace poco (que también), sino también porque representa como, con unas buenas ideas y una cabeza bien amueblada se puede cambiar la industria, porque, señores, no todo está inventado aún.

texto:
PABLO FRANCO
RAFAEL CRUZ
MONOTEMÁTICOSFM
98.4 RADIÓPOLIS


Forma parte de nuestro universo
GTM
games tribune

Brave Battle Saga: Legend of the...

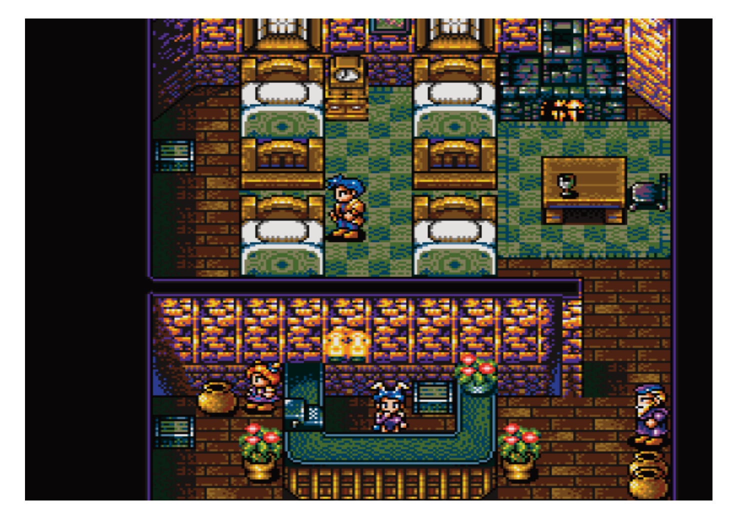




Estamos ante uno de los no licenciados más buscados, interesantes y seguramente reproducidos de todo el mundillo. Un RPG taiwanés que ha visto más ediciones y cambios de nombre de los que cualquier comprador sensato debería soportar

El título que hoy nos ocupa es uno de tantos no licenciados producidos en Taiwán y que, a falta de una traducción que nos permitiera disfrutarlo, había permanecido casi inaccesible para los jugadores occidentales hasta recientemente, cuando los chicos de **Romhacking.net** se liaron la manta a la cabeza y nos dieron la oportunidad de jugarlo en inglés. No sólo eso, sino que por fin parece que hemos llegado a un consenso sobre el nombre definitivo que debe conservar el juego.

Es lo que tienen este tipo de producciones. Por un lado, a pesar de tratarse de un trabajo casi totalmente original, ni había licencia ni intención o posibilidad de conseguirla y, por otro, el público iba a estar limitado a Taiwán y, presumiblemente, China. Esto provocó que el título, confuso desde sus inicios y en mandarín, haya dado lugar a numerosas reinterpretaciones: aunque la versión más extendida del título era **Barver Battle Saga: Tài Kōng Zhàn Shì (The Space Soldier)**, los caracteres chinos decían **Space Warrior / Magic Warrior** al traducirlos literalmente. Así mismo, Tài Kōng Zhàn Shì era el nombre por el que se conocía a la saga **Final Fantasy** en Taiwán, lo que llevó a que proliferaran reproducciones (principalmente rusas, con una horrible traducción a este idioma) con el título de la serie de Square-Enix en la portada, aunque el juego en sí no tuviera nada que ver (lo que no impide en páginas de subasta se intente dar



gato por liebre vendiéndolo como "el Final Fantasy de Mega Drive"). Finalmente, la traducción de Romhacking.net lo rebautizó de forma definitiva como **Brave Battle Saga: Legend of the Magic Warrior**.

Los autores originales, **ChuanPu Technology**, lo son también de **Shui Hu Zhuan**, **Feng Shen Ying Jie Chuan** y **Ya-Se Chuan Shuo** (este último es relativamente fácil de encontrar en páginas de subasta asiáticas bajo los nombres Imperial Dinasty o The Story of Arthur), todos ellos RPGs creados desde cero, si acaso con algún *sprite* o efecto sonoro puntual "birlado" de juegos oficiales, y con el mismo motor de juego, ChuanPu RPG Engine.

¿Cómo funciona ese motor? En general, al igual que el resto de elementos del juego, sorprendentemente bien. Brave Battle Saga es entretenido, muy jugable, bonito, variado, suena bien... De hecho, tanto el apartado gráfico como el sonoro resultan muy, muy correctos. Los personajes gozan de un tamaño, colorido y definición notables, y cuentan con suficientes animaciones y diferencias en el diseño como para no hacerse aburridos. Manejamos a Tim y a sus amigos, que intentarán impedir que el Imperio Zak se haga con cuatro platos que les permitirían reactivar una estación espacial, enterrada bajo tierra hace siglos y que fue la causante de la destrucción de toda civilización en el planeta. Miles de años después de la tragedia, cuatro reinos han prosperado con el poder de sus respectivos templos sagrados. Cuatro reinos bien diferenciados tanto en diseño como en funcionamiento social. Todo ello evidencia un trabajo considerable y de gran calidad por parte de ChuanPu Technology.

Las escenas de combate guardan similitudes importantes con las de Breath of Fire 2 para SNES. El *sprite* de Tim en estas escenas también se asemeja bastante al del protagonista de dicho juego. Varias zonas de Brave Battle Saga parecen basadas en otras tantas de Romancing SaGa 3, especialmente la aldea de las hadas y las entradas a los templos. Por último, en el caso del personaje de Ayrshire vemos que se trata de un ripeo descarado de Kefka, de Final Fantasy VI.

Cuando profundizamos un poco en Brave Battle Saga, podemos apreciar cierta inconsistencia en el apartado gráfico: los personajes se nos muestran en estilo *superdeformed*, pero en las escenas de combate los *sprites* son mucho más estilizados y proporcionados. Con los enemigos, la cosa es peor, ya que aunque nos choquemos con algo que parece un dragón, al entrar en combate a lo mejor vemos que no es un dragón sino dos águilas gigantes. Es como si el *sprite* del monstruo fuera más bien el símbolo de una unidad o regimiento y no de un individuo, pero tampoco guarda relación alguna con los miembros de dicha unidad. Por otro lado, los combates son numerosos y, en ocasiones, muy tediosos, ya que los enemigos atacan casi siempre antes y pueden hacerlo de nuevo si tardamos mucho en dar instrucciones a nuestros personajes (aunque esto suene lógico, por otra parte).

Es una pena que Super Fighter Team no se hiciera con los derechos de este título para un lanzamiento comercial. Sólo con corregir los detalles gráficos mencionados, estaríamos ante un RPG de gran calidad. Cuenta con un argumento interesante, es bonito, variado y nos ofrece alrededor de 20 horas de juego. Ahora, al menos, podemos disfrutar de la *rom* traducida en nuestros emuladores y *flashcarts*. Merece la pena.



CARLOS OLIVEROS
hombreimaginario.com

Cambiando de región a nuestra 32X

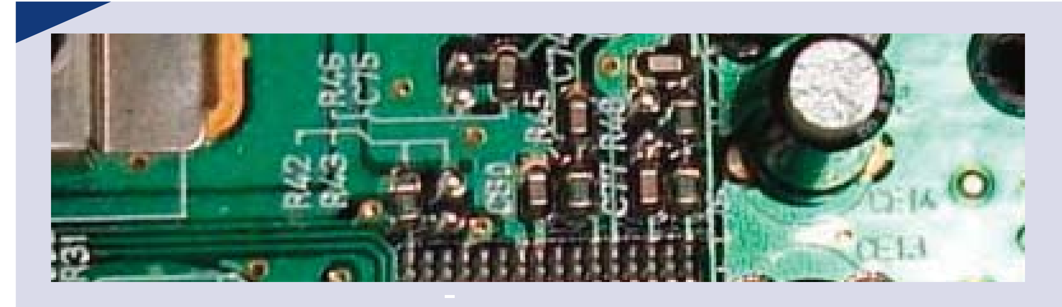
Un truco muy sencillo por el cual podremos cargar juegos NTSC en nuestras consolas PAL



Antes que nada debemos abrir la consola y acceder a su placa madre. Una vez allí debemos localizar el chip SEGA 315-5788 a la derecha

32X es vulgarmente conocida como “la seta”. Un add on para Mega Drive con el que Sega quería alargar la esperanza de vida útil de su máquina ante la inminente llegada de los 32 bits y la nueva Saturn. Un esperpento al que apenas se le sacó provecho. Poco catálogo, y dentro de él, apenas nada que realmente haya pasado a la historia de los videojuegos por su calidad.

Sin embargo podemos hacerle un pequeño truco para eliminar la protección de región, y de esta manera intentar ampliar un poquito su escueto catálogo con algún título NTSC. Para hacerlo solo necesitamos un interruptor de tres terminales y dos posiciones, un poco de cable, un soldador, unos alicates y una pequeña Dremel. Aquí va la receta.



Una vez localizado, si nos fijamos, de él salen dos resistencias R42 y R43. Estas resistencias hacen de jumper de región. Hay que desoldar la resistencia de origen



Una vez desoldada, soldamos tres cables. Amarillo a la pata del enmedio del interuptor. El resto a los extremos



Cuando llevamos los tres cables, con una Dremel buscaremos el mejor sitio para ubicarlo

Para que todo quede perfecto, seguramente tendremos que modificar un poco la chapa de refrigeración. Nada que unos alicates no puedan solucionar. Una vez montado todo, con el interruptor podremos seleccionar la región de la consola